FM-7/FM-8

はるみのゲーム・ライブラリー

高橋はるみ著

ナツメ社

FM-7 FM-8

Personal Computer Game Library—7

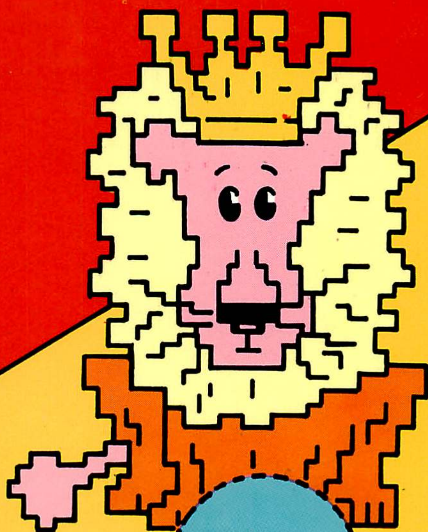
はるみのゲーム・ライブラリー

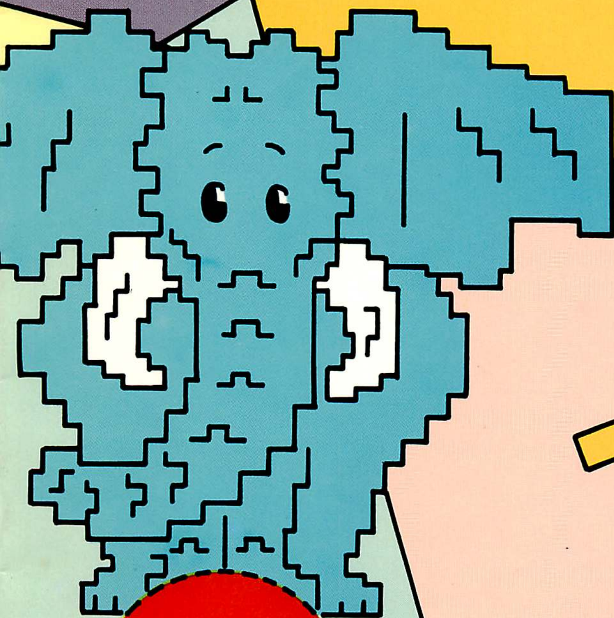
高橋はるみ著

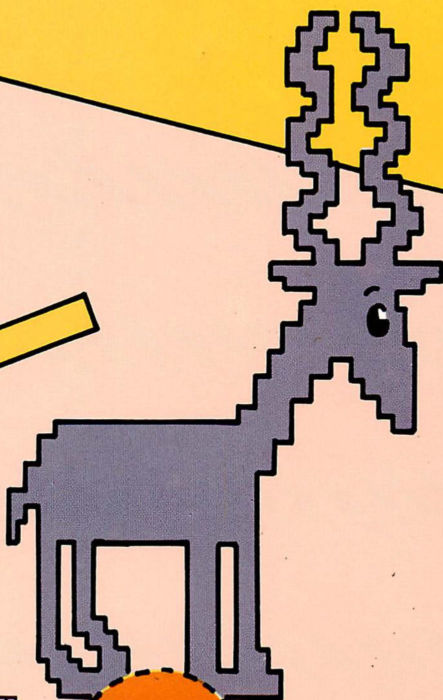


ナツメ社





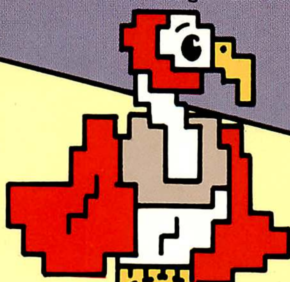


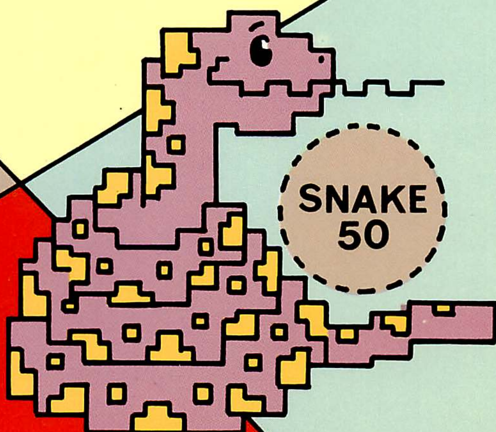


定価1200円
ISBN4-8163-0294-8 C2054 ¥1200E
ナツメ社

FM-7・FM-8
はるみのゲーム・ライブラリー

発行――――1983年 5 月5日
著者――――高橋はるみ
発行者―――田村正隆
発行所―――ナツメ社
郵便番号101
東京都千代田区神田神保町1-52
電話〈03〉291-1257
振替口座　東京3-58661
〈落丁・乱丁本はお取り替え致します〉
カバー・絵――出原速夫
定価――――1200円
cover design―tomoko niwa






GIRAFFE
150

Personal Computer Game Library

FM-7/FM-8

はるみのゲーム・ライブラリー

高橋はるみ著

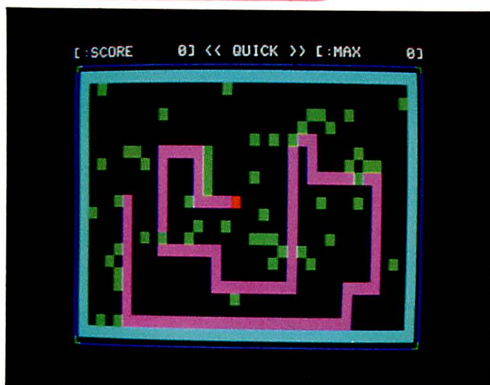
ナツメ社

1 スペース・ストラクツ

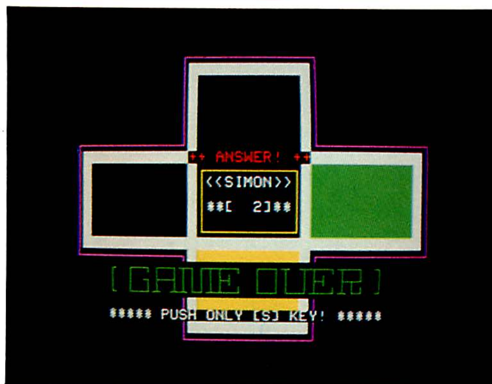




2 あるけあるけゲーム



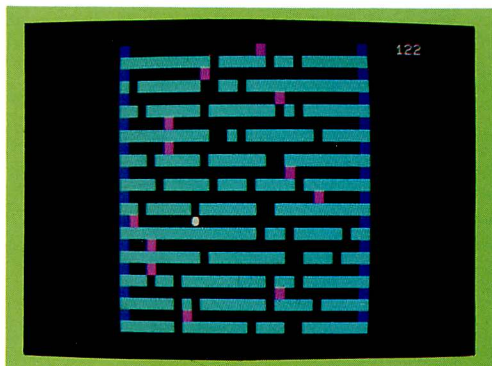
3 スーパーサイモン



4 タイプ練習(ゲーム編)



5 ビルディング・クラッシュ

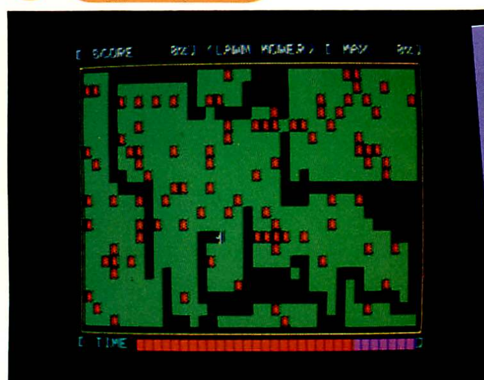


6 MARS





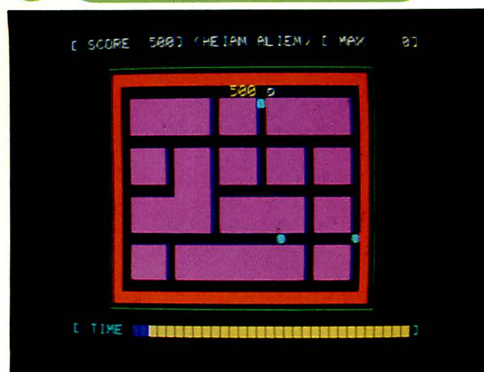
7 しばかりゲーム



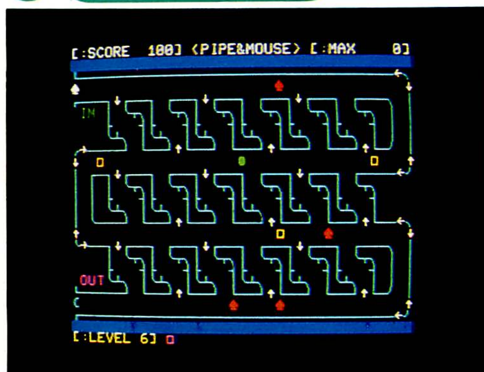
8 宇宙のゴミやさん



9 平安京エイリアン(特別編)

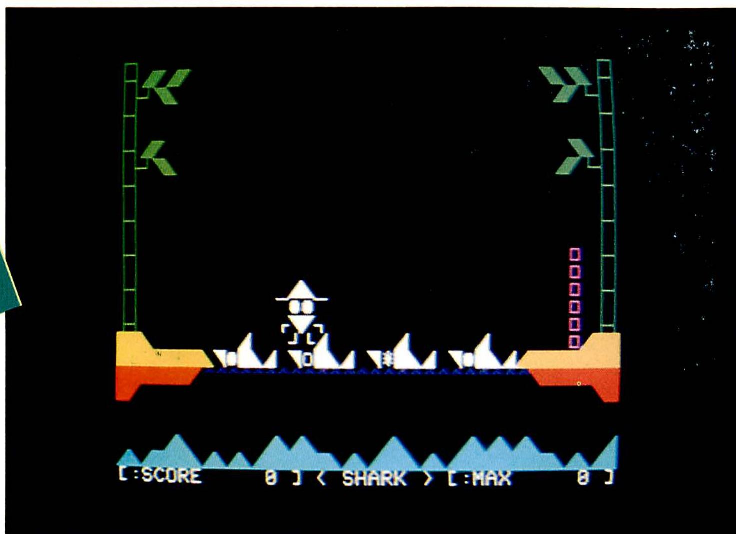


10 水道管とねずみさん

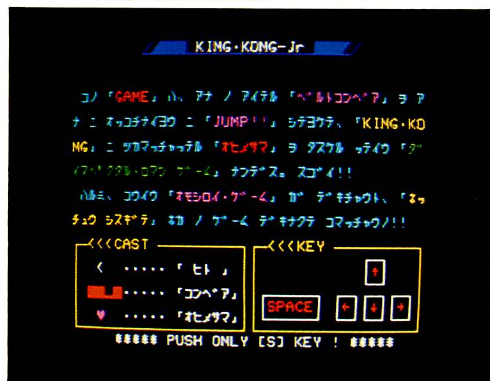




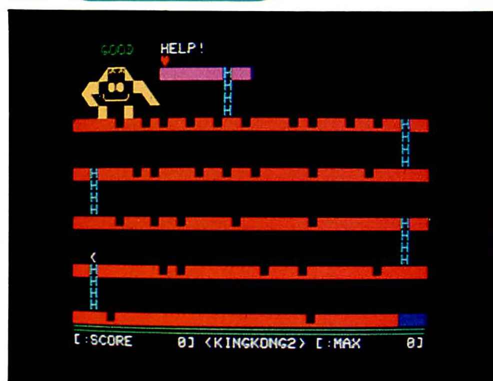
11 いなばのしろうさぎ



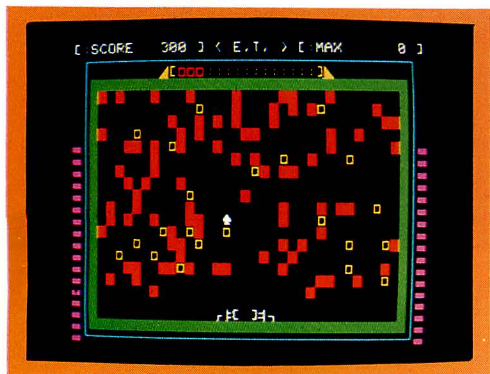
12 キングコングJr.



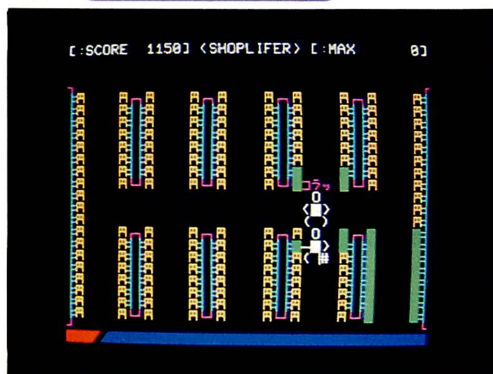
12 キングコングJr.



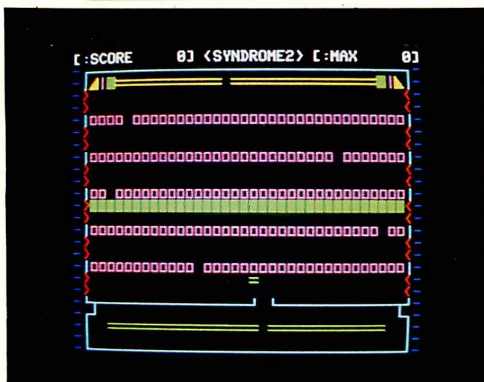
13 E.T.



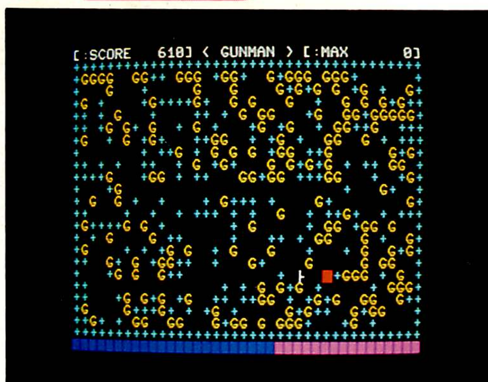
14 まんびき少年ゲーム



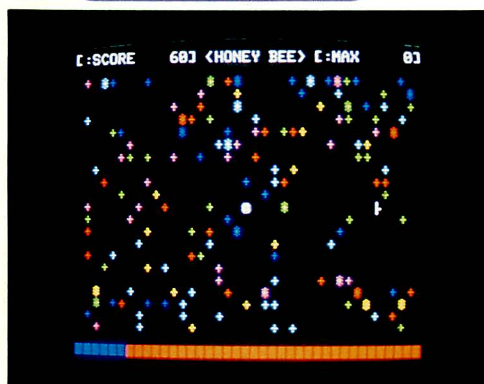
15 チャイナ・シンドローム



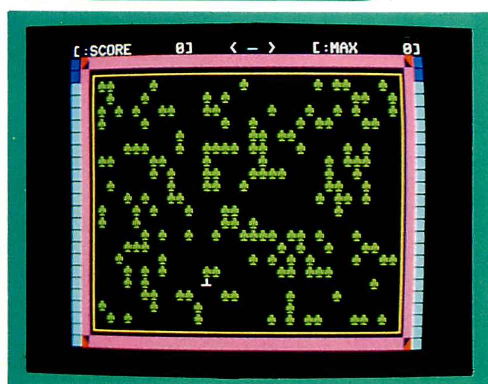
16 はやうちマック



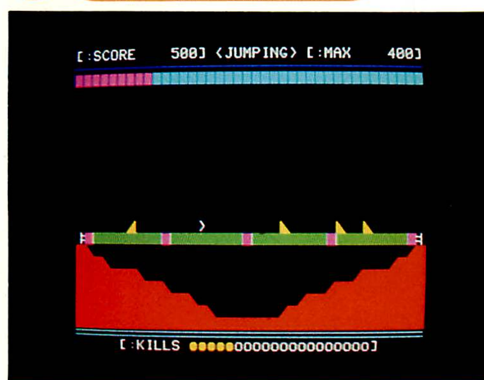
17 みつばちマーヤの冒険



18 オリエンテーリング1300



19 ジャンピング・エイリアン



20 オートレース



こんにちは!

高橋はるみでーすッ!!

ついに、『FMくん』の『ゲーム・ライブラリー』を、はるみつくっちゃいましたよおー。

ほーんと、おまたせしちゃいました。

えと、『PC-8001くん』『PC-6001くん』の『ゲーム・ライブラリー』がすっごく好評だったから、『FMくんのもだしてよお!』とか『どうしてFMくんのださないの』なんて『おてがみ』たくさんきちゃって。

なかには、『FMくんのつくんないと、あしたの空気が吸えなくなっちゃうゾ!』なんてひとまでいて、はるみの『ちっちゃなむね』がますます『ちっちゃく!』なっちゃいましたあ! クスン!

さて、この『はるみのゲーム・ライブラリーPARTⅠ』は、はるみが、『FMくん』のために『いっしょうけんめい!』つくっちゃった『40本』のゲームのうち『前半20本』をあつめちゃったものでーす。エライ!

のこりの『20本』は『PARTⅡ』のほうにはいってて、もうすぐ『発売!』しますッ!

『キング・コングJr』『まんびき少年ゲーム』『ジャンピング・エイリアン』『チャイナ・シンドローム』『平安京エイリアン特別編』『ビルディング・クラッシュ』『いなばのしろうさぎ』『スペース・ストラクツ』『E.T.』『しばかりゲーム』『オリエンテーリング1300』『MARS』『宇宙のゴミやさん』……。

もう、ほんと『おもしろい!』ゲームばっかりで、こまっちゃう!!

とっても『おいしい!』ゲームの『フルコース』20品。

みなさん、ぜひ一度おめしあがりください。

フォーサイト企画部　高橋はるみ

FM-7・FM-8
はるみのゲーム・ライブラリー

CONTENTS

1 スペース・ストラクツ

えと、はるみは、いっろーんなひとから『「ＳＰＡＣＥ　ＳＴＬＵＣＴＳ」って、いったいどんな意味なの？』って聞かれちあいました。

なんと、この『ＳＴＬＵＣＴＳ』っていうのは、『じしょ』をしらべてみても『のってなーい！』んですッ！だってェ、この『ＳＴＬＵＣＴＳ』って、はるみが『かってに』作っちゃった『単語』なんだもん。

はるみが『タイトル』を『いっしょうけんめい』考えてて、『ピピッ！』って、ひらめいちゃったのが、これなの。

ねッ？　いがいと『カッコイイ！』タイトルでしょ？　これは、はるみの『おきにいり！』なんです。カッコイイんだもん!!

●あそびかた

えと、ＲＵＮしちゃうと、まず『ゲームの説明』が『画面』にＰＲＩＮＴされちゃいます。

この『ゲームの説明』をよーく読んでから Ｓ キーを押すと、ゲームが始まって『画面』は写真❷みたいになるの。

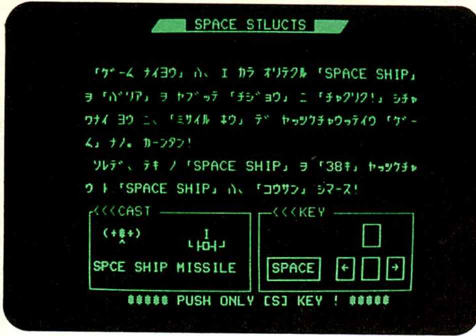
さて、ゲーム内容は、上から降りてくる『敵のうちゅう船』が、地上の『シールド』をやぶって地上に着陸しちゃわないように『ミサイル砲』でやっつけるっていうのなの。カンタン！

それで、ゲームが始まっちゃうと『敵のうちゅう船』が地上へ着陸しようと、つぎつぎにワープして降りてきちゃいます。

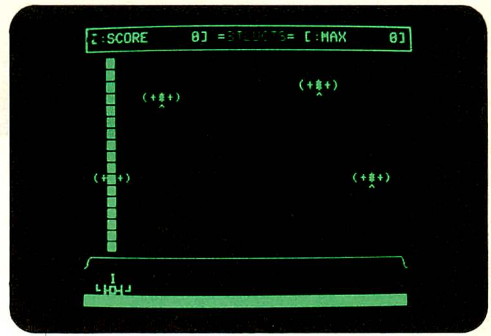
この『うちゅう船』が『シールド』をやぶっちゃうと『ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ！』しちゃうから、『うちゅう船』が『シールド』をやぶっちゃう前に『ミサイル砲』でやっつけちゃえばいいの。

でも、『敵のうちゅう船』だって『シールド』をはってるんだから、そうカンタンにはやっつけられないの。タイヘン！

それじゃあ、『どうしたらいいのお？』かっていうと、『うちゅう船』の急所は『まんなか！』だから、『うちゅう船のまんなか』をねらって射つようにすればいいの。こうやって１機やっつけちゃうと『10点プラス』で、『38機』やっつけちゃうと『うちゅう船』は『こうさん！』しちゃいまーす。



↑写真❶　ゲームの説明です。

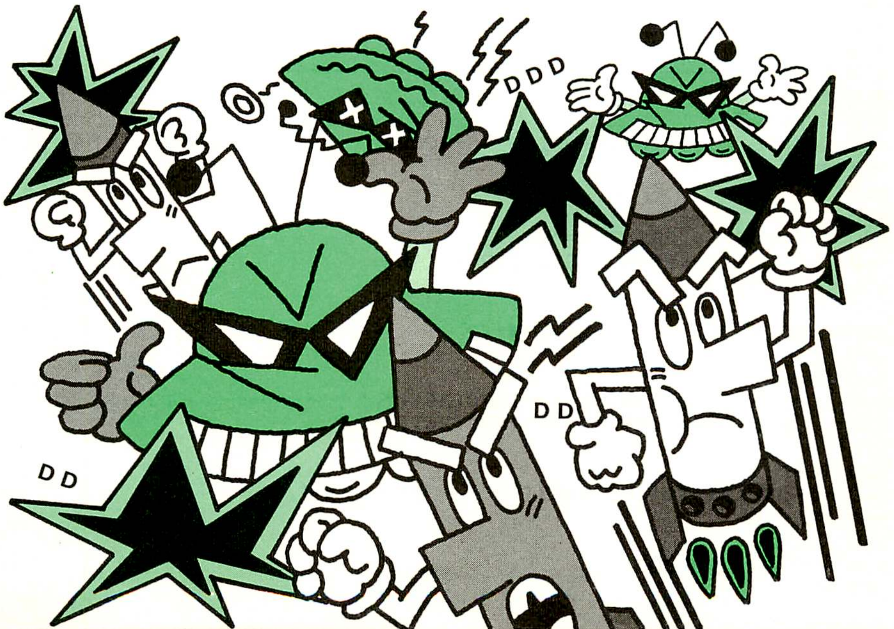


↑写真❷　『うちゅう船』が攻めてきたあ!



↑写真❸　ゲームオーバー!





プログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM ***                  ***
30 REM *** <SPACE STLUCTS2> ***
40 REM ***                  ***
50 REM ***        By        ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                  ***
80 REM ************************
90 REM
100 DEFINT A-Z
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
120 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
130 '
140 GOSUB 8000
150 '
160 H=0
170 '
180 S=0 :X=16 :VX=0 :OVER=0
190 '
200 FOR I=0 TO 5
210   AY(I)=0
215   AX(I)=I*6+1
220 NEXT
230 '
310 '
320 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
330 '
340 COLOR 5
350 PRINT "┌──────────────────────────────────────┐"
360 PRINT "│[:SCORE      0] =STLUCTS= [:MAX      0]│"
370 PRINT "└──────────────────────────────────────┘"
380 '
390 COLOR 7
400 LOCATE  1,1 :PRINTUSING "[:SCORE      0] =STLUCTS= [:MAX
 #####]";H
410 '
420 LOCATE 16,1
430   COLOR 3 :PRINT "=";
440   COLOR 1 :PRINT "STLUCTS";
450   COLOR 3 :PRINT "="
460 '
470 LINE ( 0,24)-(37,24),"█",2
480 '
490 COLOR 6
500 LOCATE 0,20 :PRINT "╭";SPC(36);"╮"
510 LOCATE 0,21 :PRINT "╯ ";SPC(36);"╰"
520 '
530 BEEP 1
540   FOR I=1 TO 100 :NEXT
550 BEEP 0
560 '
570 FOR I=1 TO 500
580 NEXT
```

REM文

スピードアップのために整数宣言！

初期設定

ゲームの説明をしちゃう！

変数の設定

画面つくっちゃう！

シールドをつくっちゃう！

『ピッ！』

時間まち

```
590 '
600 FOR I=1 TO 18
610 '
620   LOCATE    I,20 :PRINT "—"
630   LOCATE 37-I,20 :PRINT "—"
640 '
650   FOR J=1 TO 20
660   NEXT
670 '
680 NEXT
690 '
1000 REM ----- MAIN LOOP --------------
1010 '
1020 WHILE OVER=0
1030 '
1040 FOR C=0 TO 5
1050 '
1060 I$=INKEY$ :VX=0
1070 IF I$=CHR$(29) AND X> 0 THEN VX=-1
1080 IF I$=CHR$(28) AND X<31 THEN VX= 1
1090 '
1100 X=X+VX
1110 '
1112 COLOR 7
1114 LOCATE X+2,22 :PRINT   " I "
1116 LOCATE X   ,23 :PRINT " └├□┤┘  "
1118 '
1130 IF I$=" " THEN GOSUB 5000
1140 '
1150   IF AY(C)=0 THEN GOSUB 5100
1160   IF AY(C)=0 THEN 1300
1170 '
1180   P=SCREEN(AX(C)+2,AY(C))
1190   IF P=32 THEN GOSUB 5300:GOTO 1300
1200 '
1210   LOCATE AX(C),AY(C) :PRINT "      "
1220 '
1230     AY(C)=AY(C)+1
1240 '
1250   COLOR 7
1260   LOCATE AX(C)  ,AY(C)   :PRINT "(+*+)"
1265   LOCATE AX(C)+2,AY(C)+1 :PRINT "^"
1270 '
1280   IF AY(C)=19 THEN OVER=1
1290 '
1300 NEXT C
1310 '
1320 WEND
1330 '
1340 IF OVER=1 THEN GOSUB 5500
1350 IF OVER=2 THEN GOSUB 5700
1370 '
1380 GOSUB 7000
1400 '
1410 :::::::::: GOTO 180 ::::::::::
1420 '
5000 REM ----- BEAM SHOOTING SUB ------
```

Annotations:

- 600–680: シールドをはる！
- 1070: ← をおした？
- 1080: → をおした？
- 1112–1116: ミサイル砲をＰＲＩＮＴ！
- 1130: ミサイルを発射！
- 1180–1190: やられた？
- 1210: 『うちゅう船』をけす！
- 1250–1265: 『うちゅう船』をＰＲＩＮＴ！
- 1280: 『シールド』をやぶった？
- 1340: ゲームオーバー？
- 1350: 38機やっつけた？
- 1380: ゲームオーバールーチンへ！

```
5010 '
5020 BEEP 1
5030 LINE(X+3,19)-(X+3, 3),"■",3
5040 '
5050 BEEP 0
5060 LINE(X+3,19)-(X+3, 3)," ",7
5070 '
5080 :::::::::: RETURN ::::::::::
5090 '
5100 REM ----- SET SPACE SHIP SUB -----
5110 '
5120 R=INT(RND(1)*(10-INT(S/100)))
5130   IF R<>0 THEN RETURN
5140 '
5150 AY(C)=3+INT(S/30)
5160 '
5170 COLOR 7
5180 LOCATE AX(C)  ,AY(C)   :PRINT "(+**)"
5185 LOCATE AX(C)+2,AY(C)+1 :PRINT "^"
5190 '
5200 :::::::::: RETURN ::::::::::
5210 '
5300 REM ------ BOMB SPACE SHIP SUB ----
5310 '
5320 FOR I=1 TO 10
5330   BEEP 1 :BEEP 0
5340 NEXT
5350 '
5360 LOCATE AX(C),AY(C) :PRINT "      "
5370 '
5380 AY(C)=0 :S=S+10
5390 '
5400 COLOR 7
5410 LOCATE 9,1 :PRINTUSING "#####";S
5420 '
5430 COLOR 4
5435 LOCATE S/10-1,24 :PRINT "■";
5440 '
5450 IF S=370 THEN OVER=2
5460 '
5470 :::::::::: RETURN ::::::::::
5480 '
5500 REM ----- GAME OVER PRINT SUB ----
5510 '
5520 FOR I=1 TO 75
5530 '
5540   BEEP 1
5550   FOR J=1 TO I :NEXT
5560 '
5570   BEEP 0
5580   FOR J=1 TO I :NEXT
5590 '
5600 NEXT
5610 '
5620 COLOR 4
5630 LOCATE 4,7 :PRINT "┌ ┌─┐┌─┐┌┬┐┌┬─┐ ┌─┬ ┬─┬─┐┌─┐ ┐"
5640 LOCATE 4,8 :PRINT "│ │ ┐├─┤│││├─  │ ││ │├─ ├┬┘ │"
```

『ビーム』発射！

『ビーム』をけす！

『うちゅう船』の高度を決める！

『うちゅう船』を表示！

『ビー！』

『うちゅう船』をけす！

スコア・プラス！

スコアを表示！

37機やっつけた？

『ビーッ！』

```
5650 LOCATE 4,9 :PRINT "└ └─┘┴ ┴┴└┘┴┴─┘  └─┘└─┘┴──┘┴└┘ ┘"
5660 '
5670 :::::::::: RETURN ::::::::::
5680 '
5700 REM ----- YOU SUCCEED PRINT SUB --
5710 '
5720 COLOR 2
5730 LOCATE 7, 4 :PRINT "***** YOU SUCCEED ! *****"
5740 '
5750 COLOR 5
5760 LOCATE 4, 7 :PRINT " アナタ ハ,「SPACE SHIP」 ヲ 「50キ」 ヤッツケ"
5770 LOCATE 4, 9 :PRINT "チャッタ ノ デ゛ 「SPACE SHIP」 ハ 「コウサン」 "
5780 LOCATE 4,11 :PRINT "シマシタ。 サスガ゛ァ!!"
5790 LOCATE 4,13 :PRINT " オカゲ゛デ゛,「チキュウ」 ニハ 「ヘイワ」 ガ゛ モド゛ッテ"
5800 LOCATE 4,15 :PRINT "キマシタ。 アリガ゛トウ!"
5810 '
5820 :::::::::: RETURN ::::::::::
5830 '
7000 REM ----- GAME OVER SUB ----------
7010 '
7020 LOCATE 4,11 :COLOR 7
7030 PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****"
7040 '
7050 I$=INKEY$
7060   IF I$<>"s" THEN 7050
7070 '
7080 PRINT CHR$(7);
7090 '
7100 IF S>H THEN H=S
7110 '
7120 :::::::::: RETURN ::::::::::
7130 '
8000 REM ----- DEMONSTRATION SUB ------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "◢"+STRING$(21,"■")+"◤"
8030 LOCATE 12,0 :COLOR 7 :PRINT " SPACE STLUCTS "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(22,"▔")
8050 '
8060 LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " 「ゲ゛ーム ナイヨウ」 ハ, エ カラ オリテクル 「SPACE SHIP」"
8080 PRINT :PRINT "ヲ 「ハ゛リア」 ヲ ヤブ゛ッテ 「チシ゛ョウ」 ニ 「チャクリク!」 シチャ"
8090 PRINT :PRINT "ワナイ ヨウ ニ, 「ミサイル ホウ」 デ゛ ヤッツケチャウッテイウ 「ゲ゛ー"
8100 PRINT :PRINT "ム」 ナノ。 カーンタン!                                          "
8110 PRINT :PRINT " ソレデ゛, テキ ノ 「SPACE SHIP」 ヲ 「38キ」 ヤッツケチャ"
8120 PRINT :PRINT "ウ ト 「SPACE SHIP」 ハ, 「コウサン」 シマース!                 "
8130 '
8140 COLOR 3
8150 LOCATE  2, 4 :PRINT "ゲ゛ーム ナイヨウ"
8160 LOCATE 28, 4 :PRINT "SPACE SHIP"
8170 LOCATE  3, 6 :PRINT "ハ゛リア"
8180 LOCATE 11, 8 :PRINT "ミサイル ホウ"
8190 LOCATE 28,12 :PRINT "38キ"
8200 '
8210 LOCATE 0,16 :COLOR 6
8220 PRINT "┌<<<CAST ──────────┐┌─<<<KEY ──────────┐"
8230 FOR I=1 TO 6
8240 PRINT "│                  ││                  │"
```

7050–7060: キー入力まち!

7080: 『ピッ!』

7100: ハイスコアを登録!

8020–8190: ゲームの説明

8210–8240: ワクを表示

```
8250 NEXT
8260 PRINT "└────────────┘ └────────────┘"
8270 '
8280 COLOR 7
8290 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8300 LOCATE 32,18 :PRINT "│ │"
8310 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8320 LOCATE 21,20 :PRINT "┌─────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8330 LOCATE 21,21 :PRINT "│SPACE│ │ ││ ││ │"
8340 LOCATE 21,22 :PRINT "└─────┘ └─┘└─┘└─┘"
8350 '
8360 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8370 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8380 '
8390 COLOR 7
8400 LOCATE  1,18 :PRINT " (+*+)         I  "
8410 LOCATE  1,19 :PRINT "   ^         └┣ᗝ┘ "
8420 COLOR 2
8430 LOCATE  1,21 :PRINT "SPCE SHIP MISSILE"
8440 '
8450 COLOR 7
8460 LOCATE  5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8470 '
8480 I$=INKEY$
8490   IF I$<>"s" THEN 8480
8500 '
8510 :::::::::: RETURN ::::::::::
8520 '
8530 REM ============================
8540 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION
8550 REM ============================
```

キー操作を表示

『キャスト』を表示

キー入力まち



はるみのプライベート日記

10月18日（月）はれ

きのうの『文化祭』の代休で、きょうは『おやすみ』！
ほんとは『パル』といっしょにいたかったんだけど、きょうは、『Ｂｉｔ－ｉｎｎ』にもいきたかったから、はるみひとりで『ヨコハマ』へおかいもの！

それで、けっきょく『おかいもの』したのは、『ふゆにきるおようふく』に『ＬＰ』に『小物』をちょっとだけ。
ほんとは、『カワユイぬいぐるみ』があったから、それを買いたかったんだけど、がまんして、そのかわりに『土屋さん』の『ライス・ミュージック』を買ったんです。
『おようふく』は、ついこのまえまで『なつ！』だったのに、急に『ふゆ！』になっちゃったから、あわてて買ったの。
でも、どうして、はるみの『にあう！』のって『こどもっぽい』の？
はるみは、もっと『おとなっぽい』の着たいのにい！

そうそう、かえりに『Ｂｉｔ－ｉｎｎ』へいったら、『はるみのプログラミング・レッスン』がおいてあったの。うれしーい！
それでネ、それを『高校生くらいのおとこのこ』が手にとったから、はるみ『やったあ！』って思ったんだけど、そのまま、もとにもどしちゃいました。ガックリ！
ほんとに買ってくれるひといるのかしら？
もし、あんまり『うれなかったら』、アキバハラの駅前で、『コレ、わたしがかいた本です。おねがいします、買ってください！』なあんてしたりして。ハハハ……。（と、ちからなく『わらう』）

2 あるけあるけゲーム

この『ゲーム』は、つぎつぎにあらわれる『みどりいろ』の『障害物』〈■〉をじょうずによけながら『たーくさん!』あるいちゃうっていう、すっごく『カンタン!』なゲームです。

でもでも『カンタン!』だからって、このゲームをバカにしたら、はるみ『ぶっちゃう!』んだから! ミャオー!!

だってェ、この『あるけあるけゲーム』って『マイコンのゲーム』の基本みたいなものなんだもん!!

『ゲームの基本みたいなもの』なんだから、このゲームに『プラスアルファ』して作ったのって、たーくさんあるの。

たとえば、このゲームを『2人用』にしちゃうと『バリケードゲーム』になっちゃうんだし、いろいろデコレーションしちゃったりすると『しばかりゲーム』になっちゃうし、それからね、ちょこっとかえちゃって『オリエンテーリング』とか『ハッスル!』みたいな『おもしろーい!』ゲームにヘーンシン!! アハッ! ねッ? すっごいでしょ。

でも、ほんとは、もっともっと『たーくさん!』あるんだってェ!

あそびかた

RUNしちゃうと、まず『ゲームの説明』がPRINTされますッ!

この『ゲームの説明』をよーく読んでから S キーを押すと『ゲーム』がはじまって、『画面』は写真❷みたくなっちゃうの。

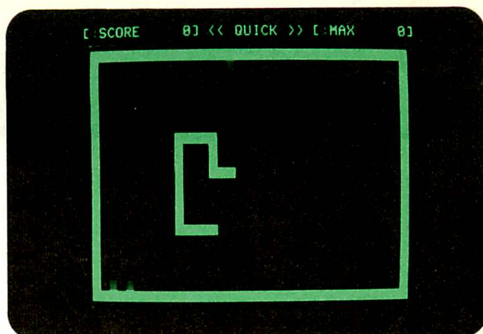
それで、なにか『キー』を押すと、『ムラサキいろ』の〈■〉が『左』にうごいてっちゃうから、じょうずに動かして『ワク』とか『みどりいろの障害物』とか『じぶんの動いた跡』に『ごっつんこ!』ってぶつかっちゃわないように、たーくさんあるいちゃえばいいの。

『点数』は『1歩あるく』と『1点』で、スコアは『ゲームオーバー』しちゃってから『計算』しちゃいます。

このプログラムをRUNして『いくら S を押しても動かないよお!』っていうときは CAP キーか カナ キーが押されていないかどうか確認してね。



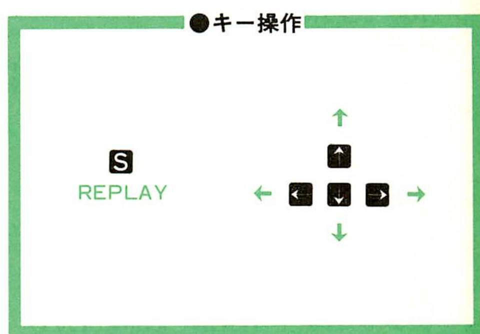
↑写真❶　ゲームの説明だもんねェ！

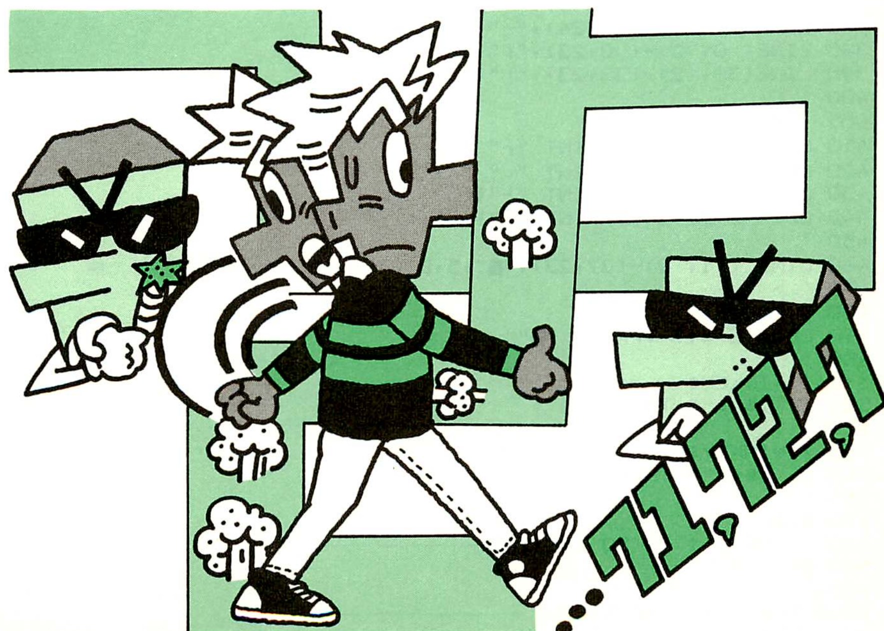


↑写真❷　ゲーム・スタート！



↑写真❸　ゲームオーバー!!





プログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM ***                  ***
30 REM *** < WALKMAN GAME > ***
40 REM ***                  ***
50 REM ***        By        ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                  ***
80 REM ************************
90 REM
100 DEFINT A-Z
110 DIM DX(300),DY(300)
120 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
130   COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
140 '
150 GOSUB 8000
160 '
170 H=0
180 '
190 S=0 :X=18 :Y=12 :VX=-1 :VY=0 :FLAG=0
200 '
300 REM ----- PRINT CRT SUB -----------
310 '
320 COLOR 7 :PRINT CHR$(12);
330 '
340 PRINTUSING "[:SCORE      0] << QUICK >> [:MAX #####]";H
350 '
360 LINE( 1, 1)-(37, 1),"-",1
370 LINE( 1,24)-(37,24),"-",1
380 LINE( 0, 2)-( 0,23),"|",1
390 LINE(38, 2)-(38,23),"|",1
400 '
405   COLOR 4
410 LOCATE  0, 1 :PRINT "┌"
420 LOCATE 38, 1 :PRINT "┐"
430 LOCATE  0,24 :PRINT "└";
440 LOCATE 38,24 :PRINT "┘";
450 '
460 LINE ( 1, 2)-(37,23),"■",5,B
470 '
480   COLOR 2
490 LOCATE X,Y :PRINT "■"
500 '
510 I$=INKEY$
520 IF I$<>"" THEN 510
530 '
540 I$=INKEY$
550 IF I$= "" THEN 540
560 '
570 BEEP 1
580   FOR I=1 TO 50 :NEXT
590 BEEP 0
600 '
1000 REM ----- MAIN LOOP -------------
```

- 10〜90: REM文
- 100: 『スピードアップ！』のため整数宣言！
- 110〜130: 初期設定
- 150: ゲームの説明をしちゃう！
- 170〜190: 変数の設定
- 320: 画面クリア
- 340: スコアとハイスコアを表示
- 360〜440: 『ワク』を描く
- 460: 『ワク』を描く
- 510〜550: キー入力まち
- 570〜590: 『ピッ！

```
1010 '
1020 WHILE FLAG=0
1030 '
1040 I$=INKEY$
1050   IF I$=CHR$(29) THEN VX=-1 :VY=0     ← をおした？
1060   IF I$=CHR$(28) THEN VX= 1 :VY=0     → をおした？
1070   IF I$=CHR$(30) THEN VY=-1 :VX=0     ↑ をおした？
1080   IF I$=CHR$(31) THEN VY= 1 :VX=0     ↓ をおした？
1090 '
1100 P=SCREEN(X+VX,Y+VY)               ┐
1110   IF P<>0 THEN FLAG=1             ┘ なにかにぶつかっちゃった？
1120 '
1130   X=X+VX                          ┐
1140   Y=Y+VY                          ┘ 座標を設定
1150 '
1160 COLOR 3                           ┐
1170 LOCATE X,Y :PRINT "■"             ┘ 『ひと』をPRINT！
1180 '
1190   DX(S)=X                         ┐
1200   DY(S)=Y                         ┘ 座標の値を配列に保存しちゃう！
1210 '
1220 S=S+1                             ← スコア・プラス！
1230 '
1240 IF S MOD 2<>0 THEN 1340
1250 '
1260   BEEP 1 :BEEP 0                  ← 『プッ！』
1270 '
1280     X1=INT(RND(1)*35)+2           ┐
1290     Y1=INT(RND(1)*20)+3           ┘ 『障害物』の位置をきめちゃう!!
1300 '
1310   COLOR 4                         ┐
1320   LOCATE X1,Y1 :PRINT "■"         ┘ 『障害物』をPRINT！
1330 '
1340 WEND
1350 '
1360 GOSUB 7000                        ← ゲームオーバー・ルーチンへ！
1370 '
1380 :::::::::: GOTO 190 ::::::::::
1390 '
7000 REM ----- GAME OVER SUB -----------
7010 '
7020 FOR I=0 TO S-1                    ┐
7030 '
7040   FOR J=1 TO 3
7050     BEEP 1 :BEEP 0
7060   NEXT
7070 '                                 ├ スコアをカウント！
7080   LOCATE DX(I),DY(I) :PRINT " "
7090 '
7100   COLOR 7
7110   LOCATE 8,0 :PRINTUSING "#####";I
7120 '
7130 NEXT                              ┘
7140 '
7150   COLOR 6
7160 LOCATE 4, 7 :PRINT "┌ ┌─┐┌─┐┬┐┌┬┬┐ ┌─┐┬ ┬┬┐┌─┐ ┐"
7170 LOCATE 4, 8 :PRINT "│ │ ┐├─┤││││┤ │ ││ │├ ├┘ │"
```

```
7180 LOCATE 4, 9 :PRINT "└ └─┘┴ ┴┴└┘┴┴─┘  └─┘└─┘┴──┘┴└┘ ┘"
7190 '
7200   COLOR 7
7210 LOCATE 4,11 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
7220 '
7230 WHILE INKEY$<>"s"
7240 '
7250   C=INT(RND(1)*7)+1
7260   LINE ( 1, 2)-(37,23),"■",C,B
7270 '
7280 WEND
7300 '
7310   FOR I=0 TO 1000
7320   NEXT
7330 '
7340 IF S>H THEN H=S
7350 '
7360 :::::::::: RETURN ::::::::::
7370 '
8000 REM ----- DEMONSTRATION SUB -------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(19,"■")+"◤/"
8030 LOCATE 13,0 :COLOR 7 :PRINT " QUICK・QUICK "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(22,"¯")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " 「RUN」シテ, ナニカ 「KEY」 ヲ オス ト 「ゲーム」 ガ  ハ"
8080 PRINT :PRINT "ジマリマッチャイマース。                                  "
8090 PRINT :PRINT " 「ガメン」 ニ アラワレタ 「ムラサキ イロ」 ノ <■> ヲ, ジョウ"
8100 PRINT :PRINT "ズニ ウゴカシテ 「ワク」 トカ 「ミドリイロ ノ ショウガイブツ」"
8110 PRINT :PRINT "トカ 「ジブン ノ ウゴイタアト」 ニ 「ゴッツンコ!」 ッテ ブツ"
8120 PRINT :PRINT "カッチャワナイヨウ ニ, タークサン アルイチャエバ イイノ !!      "
8130 '
8140   COLOR 3
8150 LOCATE  2, 4 :PRINT "RUN"
8160 LOCATE 10, 4 :PRINT "「KEY」 ヲ オス ト"
8170 LOCATE  2, 8 :PRINT "ガメン"
8180 LOCATE 29, 8 :PRINT "■"
8190 LOCATE 12,10 :PRINT "ワク"
8200 LOCATE 20,10 :PRINT "ミドリイロ ノ ショウガイブツ"
8210 LOCATE  4,12 :PRINT "ジブン ノ ウゴイタアト"
8220 '
8230   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8240 PRINT "┌─<<<CAST ─────────┐┌─<<<KEY ──────────┐"
8250 FOR I=1 TO 6
8260 PRINT "│                  ││                  │"
8270 NEXT
8280 PRINT "└──────────────────┘└──────────────────┘"
8290 '
8300   COLOR 7
8310 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8320 LOCATE 32,18 :PRINT "│ │"
8330 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8340 LOCATE 21,20 :PRINT "┌─────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8350 LOCATE 21,21 :PRINT "│     │ │ ││ ││ │"
8360 LOCATE 21,22 :PRINT "└─────┘ └─┘└─┘└─┘"
8370 '
```

- 7230–7280: キー入力まち
- 7310–7320: 時間まち
- 8020–8040: タイトル表示
- 8060–8120: ゲームの説明
- 8140–8210: 説明をカラフルに!
- 8230–8280: 『ワク』を表示
- 8300–8360: 『KEY』のかたちを表示

```
8380 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8390 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8400 SYMBOL (33*16,18*8),CHR$(30),2,1,2
8410 SYMBOL (33*16,21*8),CHR$(31),2,1,2
8420 '
8430   LOCATE  2,18
8440 COLOR 3 :PRINT "■ ";
8450 COLOR 7 :PRINT "･････  ｢ ﾋﾄ ｣"
8460 '
8470   LOCATE  2,20
8480 COLOR 4 :PRINT "■ ";
8490 COLOR 7 :PRINT "･････ ｢ｼｮｳｶﾞｲ｣"
8500 '
8510   LOCATE  2,22
8520 COLOR 5 :PRINT "■ ";
8530 COLOR 7 :PRINT "･････  ｢ ﾜｸ ｣"
8540 '
8550   COLOR 7
8560 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8570 '
8580   C =0
8590   D$=" QUICK･QUICK "
8600 '
8610 WHILE INKEY$<>"s"
8620 '
8630   D$=RIGHT$(D$,12)+LEFT$(D$,1)
8640 '
8650   LOCATE 13,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8660 '
8670 WEND
8680 '
8690 FOR I=1 TO 50
8700   BEEP 1 :BEEP 0
8710 NEXT
8720 '
8730 LOCATE 0,25
8740   FOR I=1 TO 25
8750     PRINT
8760   NEXT
8770 '
8780 :::::::::: RETURN ::::::::::
8790 '
8800 REM ============================
8810 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION
8820 REM ============================
```

8380–8410: 『やじるし』をＰＲＩＮＴ！

8430–8530: 『キャスト』をＰＲＩＮＴ！

8580–8590: 変数を設定

8610–8670: キー入力まち

8690–8710: 『ピッ！』

8730–8760: 『画面』をキレイに！

3 スーパーサイモン

この『ゲーム』は、『ＦＭくん』と『記憶力！』を競いあっちゃうっていうゲームです。

はじめは、ゆっくりで『ひとつ』だけおぼえちゃえばいいんだけど、だんだん『おぼえなくっちゃいけない数』がふえてって、最後には、ナント『30コ』もおぼえなくっちゃいけないの。ターイヘン！

『音』のほかは、ほとんど『本物！』とおんなじだから、とっても『ムツカシイ！』し、とっても『おもしろい！』でーすッ！　すごい!!

●あそびかた

ＲＵＮしちゃうと『画面』には写真❶みたいに『ゲームの説明』がＰＲＩＮＴされちゃうのお！

それで、この『ゲームの説明』をよーく読んじゃってから『小文字のｓ』をタイプすると、ゲームが始まって写真❷みたくなっちゃいます。

ゲームが始まると、スグに『ピッ！』ていって『色』が『１回！』つきます。

そしたら、『色』がついたとこのキーをおしてね！

もしも『おしたキー』があってると、今度は『２回』にチャレンジ!!

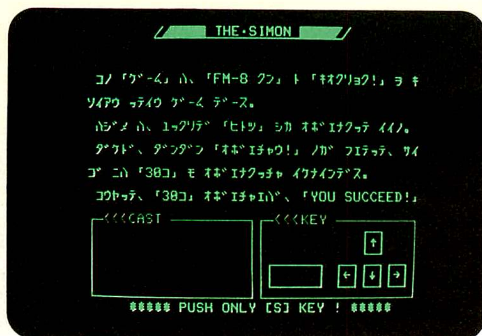
こうやって、どんどん『ふえちゃう！』から、『ＦＭくん』がやったとおりに『キー』を順番に押していけばいいの。カンタン！

もっちろん、『ＦＭくん』が『５回！』やったら、みなさんも『ＦＭくん』とおんなじように『５回！』押さなくっちゃダメよ。

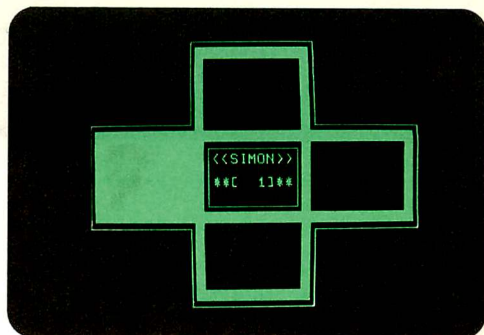
こんなふうにして、『30回』まで『成功！』しちゃうと『ＦＭくん』は『ギブアップ!!』

でも、まちがって『ＦＭくんのやったとおり』に押さないと『ゲームオーバー！』になっちゃって、もういちど『いままでやったとこまで』を再現してくれちゃうんでーす！　さっすがあー！

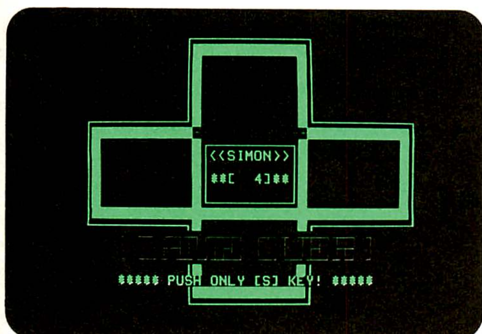
えーと、この『ゲーム』のはるみの『ハイスコア』は『18点』でしたあ！



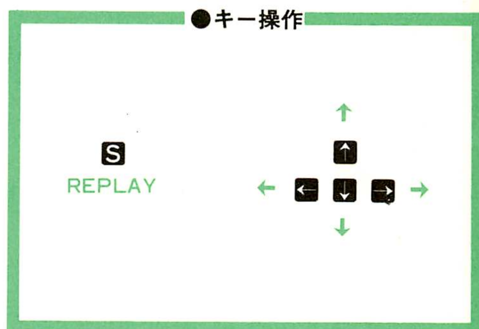
↑写真❶　ゲームの説明でーす！

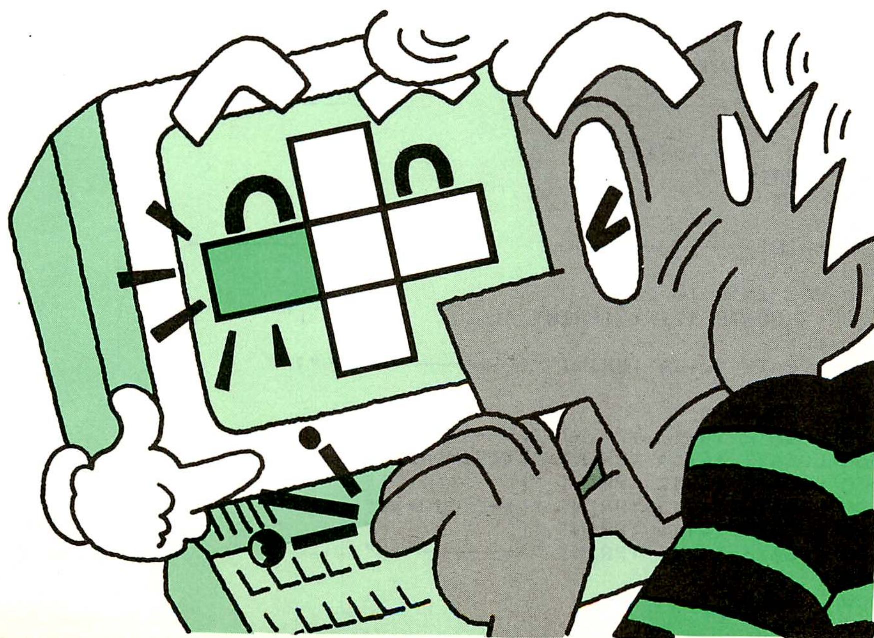


↑写真❷　むつかしいよお！



↑写真❸　ゲームオーバー！





プログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM ***                  ***
30 REM ***   << THE SIMON >> ***
40 REM ***                  ***
50 REM ***        By        ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                  ***
80 REM ************************
90 REM
100 DEFINT A-Z
110 DIM X(30)
120 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
130   COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
140 '
150 GOSUB 8000
160 '
170 H=0
180 '
190 C=1 :FLAG=0
200 '
300 REM ----- PRINT CRT SUB -----------
310 '
320 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
330 '
340   COLOR 3
350 LOCATE 12, 1 :PRINT "┌──────────────┐"
360 '
370 FOR I= 2 TO  7
380   LOCATE 12, I :PRINT "|              |"
390 NEXT
400 '
410 PRINT "┌──────────┘              └──────────┐"
420 '
430 FOR I= 9 TO 16
440   PRINT "|                                      |"
450 NEXT
460 '
470 PRINT "└──────────┐              ┌──────────┘"
480 '
490 FOR I=18 TO 23
500   LOCATE 12, I :PRINT "|              |"
510 NEXT
520 LOCATE 12,24 :PRINT "└──────────────┘";
530 '
540   COLOR 6
550 LOCATE 14,10 :PRINT "┌─────────┐"
560 LOCATE 14,11 :PRINT "|<<SIMON>>|"
570 LOCATE 14,12 :PRINT "|         |"
580 LOCATE 14,13 :PRINT "|**[   ]**|"
590 LOCATE 14,14 :PRINT "|         |"
600 LOCATE 14,15 :PRINT "└─────────┘"
610 '
620   COLOR 7
```

REM文 (lines 10–90)

初期設定 (lines 100–130)

ゲームの説明をしちゃうんだあ! (line 150)

変数の設定 (lines 170–190)

ワクを描く (lines 340–520)

スコアをPRINT! (lines 540–620)

```
630 LOCATE 15,11 :PRINT "<<SIMON>>"
640 LOCATE 15,13 :PRINT "**[  1]**"
650 '
660 LINE(13, 2)-(25,23),"■",7,B
670 LINE( 1, 9)-(37,16),"■",7,B
680 '
690 FOR I=1 TO 1000
700 NEXT
710 '
1000 REM ------ MAIN LOOP ----------------
1010 '
1020 WHILE FLAG=0
1030 '
1040   X(C)=INT(RND(1)*4)
1050 '
1060   FOR I=1 TO C
1065 '
1070     D=X(I)
1080       GOSUB 5000
1082 '
1084     FOR J=1 TO 500-C*10
1086     NEXT
1088 '
1090   NEXT
1100 '
1110   FOR I=1 TO C
1120 '
1122     I$=INKEY$
1124       IF I$<>"" THEN 1122
1126 '
1130     I$=INKEY$
1140       IF I$="" THEN 1130
1150 '
1160     IF I$=CHR$(30) THEN D=0
1170     IF I$=CHR$(28) THEN D=1
1180     IF I$=CHR$(29) THEN D=2
1190     IF I$=CHR$(31) THEN D=3
1200 '
1210       GOSUB 5000
1220 '
1230         IF D<>X(I) THEN I=C :FLAG=1
1240 '
1250   NEXT
1260 '
1270   FOR I=1 TO 500-C*10
1280   NEXT
1290 '
1300   C=C+1
1305     IF C=30 THEN FLAG=2
1310 '
1320   LOCATE 19,13 :PRINTUSING"##";C
1330 '
1340   FOR I=1 TO 50
1360     BEEP 1 :BEEP 0
1370   NEXT
1390   FOR I=1 TO 500
1400   NEXT
```

時間まち (690–700)
新しく光るとこを決めちゃう！ (1040)
『ＦＭくん』出題！ (1050–1090)
キー入力 (1122–1140)
キー入力からデータに (1160–1190)
光らせる (1210)
時間まち！ (1270–1280)
スコア表示！ (1300–1320)
『ピー！』 (1340–1360)
時間まち！ (1390–1400)

```
1410 '
1420 WEND
1430 '
1440   IF FLAG=1 THEN GOSUB 5200 ←―――― ゲームオーバー！
1450   IF FLAG=2 THEN GOSUB 5800 ←―――― 『30コ』おぼえた！
1460 '
1470 GOSUB 5700
1480 '
1490 :::::::::: GOTO 190 ::::::::::
1500 '
5000 REM ----- PAINT BLOCK SUB ---------
5010 '
5020 IF D=0 THEN X=14 :Y= 3
5030 IF D=1 THEN X=26 :Y=10
5040 IF D=2 THEN X= 2 :Y=10
5050 IF D=3 THEN X=14 :Y=17
5060 '
5070 BEEP 1
5080 '
5090 LINE(X,Y)-(X+10,Y+5),"█",D+3,BF ←―――― 光らせちゃう！
5100 '
5120 BEEP 0
5130 '
5140 LINE(X,Y)-(X+10,Y+5)," ",7,BF ←―――― けしちゃう
5150 '
5160 :::::::::: RETURN ::::::::::
5170 '
5200 REM ----- PRINT ANSWER SUB ---------
5210 '
5220 LOCATE 13, 9 :COLOR 2 :PRINT "++ ANSWER! ++"
5230 '
5240 BEEP 1
5250   FOR I=1 TO 1000  ―――― 『ピー』
5260   NEXT
5270 BEEP 0
5280 '
5290 FOR I=1 TO C-1
5300 '
5310   D=X(I)
5320     GOSUB 5000
5330 '                  ―――― 解答！
5340   FOR J=1 TO 50
5350   NEXT
5360 '
5370 NEXT
5380 '
5390 GOSUB 5500
5400 '
5410 :::::::::: RETURN ::::::::::
5420 '
5500 REM ----- GAME OVER SUB ----------
5510 '
5520   COLOR 4
5530 LOCATE  4,18 :PRINT "┌ ┌──┐┌──┐┌┬┐┌┬┬┐ ┌──┐┬ ┌┬──┐┌──┐ ┐"
5540 LOCATE  4,19 :PRINT "│ │ ┐├──┤││││├┤  │  ││ │├┤  ├┬┘ │"
5550 LOCATE  4,20 :PRINT "└ └──┴┴  ┴┴┴┴┘┴┴──┘ └──┘└──┴┴──┴┴┘ ┘"
5560 '
```

```
5570   COLOR 7
5580 LOCATE  4,22 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
5590 '
5600 :::::::::: RETURN ::::::::::
5610 '
5700 REM ----- WAIT PUSH INKEY SUB ----
5710 '
5720 WHILE INKEY$<>"s"
5730   I=RND(1)
5740 WEND
5750 '
5760 FOR I=1 TO 1000
5770 NEXT
5780 '
5790 :::::::::: RETURN ::::::::::
5795 '
5800 REM ----- PRINT SUCCEED SUB ------
5810 '
5820   COLOR 2
5830 LOCATE 7, 4 :PRINT "***** YOU SUCCEED ! *****"
5840 '
5850   COLOR 5
5860 LOCATE 4, 7 :PRINT " ｱﾅﾀ ﾊ､ ｢FM-8 ｸﾝ｣ ﾉ ﾀﾞｼﾀﾓﾉ ｦ "
5870 LOCATE 4, 9 :PRINT "｢30ｺ｣ ｾﾞｰﾝﾌﾞ ｷｵｸ ﾃﾞｷﾏｼﾀｧ !! ｻ"
5880 LOCATE 4,11 :PRINT "ｽｶﾞｱｰ!                         "
5890 LOCATE 4,13 :PRINT " ｢FM-8 ｸﾝ｣ ﾊ､ ｱﾅﾀ ﾉ ｽﾞﾉｳ ﾆ ﾏｹ"
5900 LOCATE 4,15 :PRINT "ﾁｬｲﾏｼﾀ｡                        "
5910 '
5920   COLOR 7
5930 LOCATE 6,18 :PRINT "**** PUSH ONLY [S] KEY! ****"
5940 '
5950 :::::::::: RETURN ::::::::::
5960 '
8000 REM ----- DEMONSTRATION SUB ------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(19,"█")+"◤/"
8030 LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT " THE・SIMON "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(22,"￣")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ｺﾉ ｢ｹﾞｰﾑ｣ ﾊ､ ｢FM-8 ｸﾝ｣ ﾄ ｢ｷｵｸﾘｮｸ!｣ ｦ ｷ"
8080 PRINT :PRINT "ｿｲｱｳ ｯﾃｲｳ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｰｽ｡                    "
8090 PRINT :PRINT " ﾊｼﾞﾒ ﾊ､ ﾕｯｸﾘﾃﾞ ｢ﾋﾄﾂ｣ ｼｶ ｵﾎﾞｴﾅｸｯﾃ ｲｲﾉ｡ "
8100 PRINT :PRINT " ﾀﾞｹﾄﾞ､ ﾀﾞﾝﾀﾞﾝ ｢ｵﾎﾞｴﾁｬｳ!｣ ﾉｶﾞ ﾌｴﾃｯﾃ､ ｻｲ"
8110 PRINT :PRINT "ｺﾞ ﾆﾊ ｢30ｺ｣ ﾓ ｵﾎﾞｴﾅｸｯﾁｬ ｲｹﾅｲﾝﾃﾞｽ｡     "
8120 PRINT :PRINT " ｺｳﾔｯﾃ､ ｢30ｺ｣ ｵﾎﾞｴﾁｬｴﾊﾞ､ ｢YOU SUCCEED!｣"
8130 '
8140   COLOR 3
8150 LOCATE 15, 4 :PRINT "FM-8 ｸﾝ"
8160 LOCATE 27, 4 :PRINT "ｷｵｸﾘｮｸ!"
8170 LOCATE 16,10 :PRINT "ｵﾎﾞｴﾁｬｳ!"
8180 LOCATE  7,12 :PRINT "30ｺ"
8190 LOCATE 26,14 :PRINT "YOU SUCCEED!"
8200 '
8210   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8220 PRINT "┌<<<CAST ──────────┐┌<<<KEY ──────────┐ "
8230 FOR I=1 TO 6
```

キー入力まち (5720–5740)

時間まち! (5760–5770)

メッセージ (5830–5900)

ゲームの説明 (8020–8190)

ワクを描く (8210–)

```
8240 PRINT "|                    ||                   |"
8250 NEXT
8260 PRINT "└────────────────────┘└───────────────────┘"
8270 '
8280   COLOR 7
8290 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8300 LOCATE 32,18 :PRINT "| |"
8310 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8320 LOCATE 21,20 :PRINT "┌─────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8330 LOCATE 21,21 :PRINT "|     | | || || |"
8340 LOCATE 21,22 :PRINT "└─────┘ └─┘└─┘└─┘"
8350 '
8360 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8370 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8380 SYMBOL (33*16,18*8),CHR$(30),2,1,2
8390 SYMBOL (33*16,21*8),CHR$(31),2,1,2
8400 '
8410   COLOR 7
8420 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8430 '
8440   D$=" THE・SIMON "
8450 '
8460 WHILE INKEY$<>"s"
8470 '
8480   D$=RIGHT$(D$,10)+LEFT$(D$,1)
8490   LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8500 '
8510   I=RND(1)
8520 '
8530 WEND
8540 '
8550 FOR I=1 TO 70
8560   BEEP 1 :BEEP 0
8570 NEXT
8580 '
8590 LOCATE 0,25
8600   FOR I=1 TO 25
8610     PRINT
8620   NEXT
8630 '
8640 :::::::::: RETURN ::::::::::
8650 '
8660 REM ============================
8670 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION
8680 REM ============================
```

使うキーを表示！

キー入力まち

『ビー！』

『画面』をキレイにしちゃう！

はるみのプライベート日記

10月19日（火）あめ

きょうは『あめ』でした。
はるみは、『あめの日』キライです。
だって、せっかく、あさ『はやおき』して『ブロー』したのに、はるみの『かみのけ』ってほそいから、すぐ『しなッ！』ってなっちゃうんだもん！
やっぱり、カラカラ『はれの日』のほうがスキです。

『がっこう』からかえってきて、『テレビ』をみて、『おふろ』にはいって『サウンド・ストリート』を聞いたら『あっ！』というまに『8時』になっちゃいました。たいへん！
そうそう、きょうの『サウンド・ストリート』には、はるみちょっぴりおどろいちゃいました。
なんと、あの『演歌の前川清さん』が、『ポップス』をうたってるんですもの、はるみでなくてもおどろいちゃう！
それがまた、とっても『じょうず！』なの。

えーと、きょうは、いままで『クイック・バリケード』と『MARS』の2本の『ゲーム』を作っちゃいました。
でも、あと『ひとつ』作んなくっちゃいけないの。
うー！　もう『3時』すぎちゃってるっていうのにい！

そういえば、最近、はるみの『がっこう』で『カゼ』がはやってるんです。こわーい！
はるみの『クラス』でも、『6人』もおやすみしてます。
はるみも『カゼ』ひかないようにしなくっちゃあ!!

4 タイプ練習(ゲーム編)

この『ゲーム』は、『あそびながら!』タイプ練習しちゃうっていう、とっても『よくばり』なゲームでーす!!

『タイプがじょうずになりたいなあー!』っていうひと、ぜひぜひ、1度PLAYしてみてね。おねがい!

●あそびかた

えーと、RUNしちゃうと『画面』には『ゲームの説明』がPRINTされちゃいます。

この『ゲームの説明』をよーく読んでから『小文字のs』を押すと、ゲームが始まって、『ゲームのムツカシさ』をたずねてきます。

『ゲームのムツカシさ』は『1から5』までで、『数がちっちゃいほう』が『ムツカシイ!』ようになってまーす。

『ムツカシさの値』をタイプしたあと RETURN を押すと『ゲーム』が始まっちゃいまーす。やったあ!

ゲームが始まっちゃうと、『ピッ!』っていう音とともに『アルファベット』があらわれるから、すぐに『あらわれたアルファベット』のキーをタイプしてくださいね。

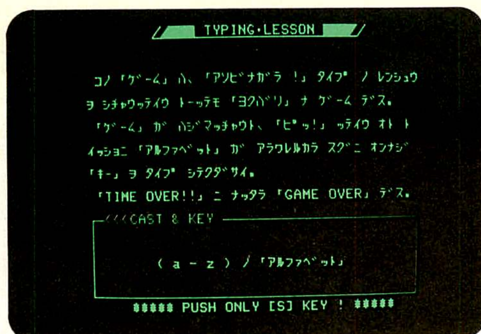
もしも『タイプしたキー』があってたら、『ビッ!』っていう音とともにスコアに『1点』プラスされちゃうんです。

でも、もし『まちがえちゃう!』と、『残りのTIME』が『マイナス5』されちゃいます。たーいへん!!

こうやって、『残りのTIME』が『0』になっちゃうと『ゲームオーバー!』でーすッ!

この『ゲーム』、『リスト』が見やすいから『うちこみやすい!』し、あそんでみると『おもしろい!』し、すこしは『タイプがじょうずになっちゃう!』っていう『お徳用!』ゲームです。

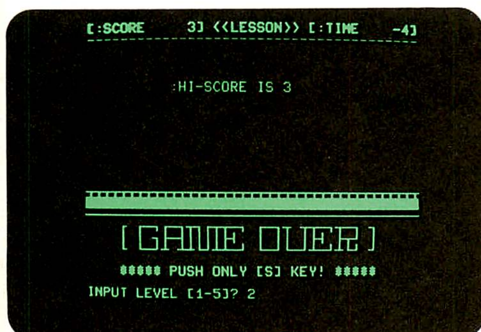
みなさんも、1度でいいからPLAYしてみてね!



↑写真❶　ゲームの説明でーすッ!

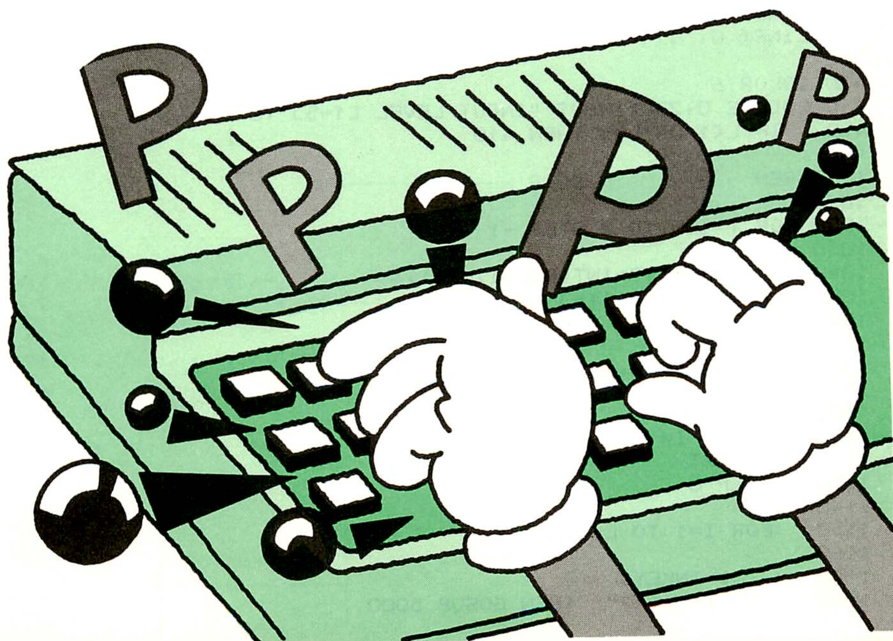


↑写真❷　レベルは『2』!



↑写真❸　ゲームオーバー!





プログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM ***                  ***
30 REM *** <TYPING LESSON3> ***
40 REM ***                  ***
50 REM ***        By        ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                  ***
80 REM ************************
90 REM
100 DEFINT A-Z
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
120   COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
130 '
140 GOSUB 8000
150 '
160 H=0
170 '
180 S=0 :L=0
190 '
300 REM ------ PRINT CRT SUB ------------
310 '
320 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
330 '
340 PRINT "[:SCORE      0] <<LESSON>> [:TIME    100]"
350 '
360 LINE( 0,14)-(38,14),"┬",7
370 LINE( 0,15)-(38,15),"■",5
380 LINE( 0,16)-(38,16),"-",3
385 LINE( 0, 1)-(38, 1),"-",4
390 '
400 COLOR 6
410 LOCATE 0,23 :INPUT "INPUT LEVEL [1-5]";L
420   IF L<1 OR L>5 THEN 410
430 '
1000 REM ----- MAIN LOOP --------------
1010 '
1020 FOR T=100 TO 0 STEP -1
1030 '
1040   C$=CHR$(97+INT(RND(1)*26))
1050   R =INT(RND(1)*38)
1060 '
1070     COLOR 7
1080     LOCATE R,13 :PRINT C$
1090 '
1100   BEEP 1
1110     FOR I=1 TO 50
1120     NEXT
1130   BEEP 0
1140 '
1150   FOR I=1 TO L*100
1160 '
1170     I$=INKEY$
1180       IF I$<>"" THEN GOSUB 5000
```

- 10–90: REM文
- 100–120: 初期設定
- 140: ゲームの説明だよーん！
- 160–180: 変数の設定
- 340–385: 画面を作っちゃう！
- 400–420: レベルを入力!!
- 1040: 現れるアルファベットを決める
- 1050: 現われる位置を決める！
- 1070–1080: 『アルファベット』をＰＲＩＮＴ！
- 1100–1130: 『ピッ！』
- 1150–1180: キー入力

```
1190 '
1200   NEXT
1210 '
1220   LOCATE R,13 :PRINT " "  ←『アルファベット』をけしちゃう！
1230 '
1240   LOCATE 34,0 :PRINTUSING "####";T  ←残りＴＩＭＥを表示！
1250 '
1260 NEXT
1270 '
1280 GOSUB 7000  ←ゲームオーバー！
1290 '
1300 :::::::::: GOTO 180 ::::::::::
1310 '
5000 REM ----- KEY SCAN SUB -----------
5010 '
5020 IF I$= C$ THEN GOSUB 5100  ←あってる？
5030 IF I$<>C$ THEN GOSUB 5300  ←まちがってる？
5040 '
5050 :::::::::: RETURN ::::::::::
5060 '
5100 REM ----- YES SHOOTING SUB --------
5110 '
5120 FOR I=1 TO 50      ┐
5130   BEEP 1 :BEEP 0   ┘←『ピッ！』
5140 NEXT
5150 '
5160 S=S+1 :I=1000  ←スコアプラス
5170 '
5180 LOCATE 9,0 :PRINTUSING "####";S  ←スコア表示
5190 '
5200 :::::::::: RETURN ::::::::::
5210 '
5300 REM ------ NOT SOOTING SUB ---------
5310 '
5320 PRINT CHR$(7);  ←『ピッ！』
5330 '
5340 T=T-5 :I=1000
5350 '
5360 :::::::::: RETURN ::::::::::
5370 '
7000 REM ----- GAME OVER SUB -----------
7010 '
7020   COLOR 3
7030 LOCATE 4,17 :PRINT "┌ ┌─┐┌─┐┌┬┐┌──┐ ┌─┐┌┬┐┌──┐┌─┐ ┐"
7040 LOCATE 4,18 :PRINT "│ │ ┐├─┤│││├─┤ │ ││││├─┤├┬┘ │"
7050 LOCATE 4,19 :PRINT "└ └─┘┴ ┴┴┴┴└──┘ └─┘└┘└──┘┴└ ┘"
7060 '
7070  COLOR 7
7080 LOCATE 4,21 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
7090 '
7100 IF S>H THEN H=S  ←ハイスコア登録
7110 '
7120     COLOR 6                          ┐
7130   LOCATE 10, 5 :PRINT ":HI-SCORE IS";H ┘←ハイスコア表示
7140 '
7150 WHILE INKEY$<>"s"
7160 '
```

```
7170   C=INT(RND(1)*7)+1
7180   LINE( 0,15)-(38,15),"■",C
7190 '
7200 WEND
7210 '
7220   FOR I=1 TO 1000
7230   NEXT
7250 :::::::::: RETURN ::::::::::
7260 '
8000 REM ----- DEMONSTRATION SUB ------
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(21,"■")+"◤/"
8030 LOCATE 13,0 :COLOR 7 :PRINT " TYPING・LESSON "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(24,"￣")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ｺﾉ ｢ｹﾞｰﾑ｣ ﾊ､ ｢ｱｿﾋﾞﾅｶﾞﾗ !｣ ﾀｲﾌﾟ ﾉ ﾚﾝｼｭｳ"
8080 PRIN  :PRINT "ｦ ｼﾁｬｳｯﾃｲｳ ﾄｰｯﾃﾓ ｢ﾖｸﾊﾞﾘ｣ ﾅ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｽ｡    "
8090 PRINT :PRINT " ｢ｹﾞｰﾑ｣ ｶﾞ ﾊｼﾞﾏｯﾁｬｳﾄ､ ｢ﾋﾟｯ!｣ ｯﾃｲｳ ｵﾄ ﾄ "
8100 PRINT :PRINT "ｲｯｼｮﾆ ｢ｱﾙﾌｧﾍﾞｯﾄ｣ ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾙｶﾗ ｽｸﾞﾆ ｵﾝﾅｼﾞ "
8110 PRINT :PRINT "｢ｷｰ｣ ｦ ﾀｲﾌﾟ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡                "
8120 PRINT :PRINT " ｢TIME OVER!!｣ ﾆ ﾅｯﾀﾗ ｢GAME OVER｣ ﾃﾞｽ｡ "
8140   COLOR 3
8150 LOCATE  5, 4 :PRINT "ｹﾞｰﾑ"
8160 LOCATE 15, 4 :PRINT "ｱｿﾋﾞﾅｶﾞﾗ !"
8170 LOCATE  7,10 :PRINT "ｱﾙﾌｧﾍﾞｯﾄ"
8180 LOCATE  2,14 :PRINT "TIME OVER!!"
8200   COLOR 2
8210 LOCATE 23,14 :PRINT "GAME OVER"
8220 '
8230   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8240 PRINT "┌─<<<CAST & KEY ──────────────────┐"
8250 FOR I=1 TO 6
8260 PRINT "|                                  |"
8270 NEXT
8280 PRINT "└──────────────────────────────────┘"
8290 '
8300   COLOR 7
8310 LOCATE  8,20 :PRINT "( a - z ) ﾉ ｢ｱﾙﾌｧﾍﾞｯﾄ｣"
8320 '
8330 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8340 '
8350   D$=" TYPING・LESSON "
8370 WHILE INKEY$<>"s"
8390   D$=RIGHT$(D$,14)+LEFT$(D$,1)
8400     LOCATE 13,0 :PRINT D$
8412   I=RND(1)
8420 WEND
8430 '
8440 FOR I=1 TO 50
8460   BEEP 1 :BEEP 0
8470 NEXT
8490 LOCATE 0,24
8500   FOR I=1 TO 25
8510     PRINT
8520   NEXT
8540 :::::::::: RETURN ::::::::::
8560 REM ============================
8570 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION
8580 REM ============================
```

キー入力まち (7170–7180)

時間まち! (7220–7230)

ゲームの説明 (8020–8210)

ワクを描く! (8240–8280)

キー入力まち! (8350–8420)

『ビー!』 (8440–8470)

『画面』をキレイにしちゃうんだあー! (8490–8520)

はるみのプライベート日記

10月20日（水）はれ

きのうは、あんなに『あめ！』だったのに、きょうは、ちゃあんと『はれ』ちゃいました。ふしぎー！

やっぱり、『はれの日』はルンルン気分！

でも、さむくなってきたけど……。

そういえば、はるみは『中学生のころ』まで『南極があつい！』って『本気！』で思ってたんです。はずかしーい！

『北極』は『北海道のむこう！』だから『さむい！』ってわかるんだけど、『南極』って『おきなわのむこう！』でしょ？

だから、はるみは『南極はあつい！』って思っちゃったわけなの。

いまから考えてみると『たんじゅん』だけど、そのころのはるみにとっては『あたりまえ！』のことだったから、おともだちに『南極って、すっごくさむいとこなのよ！』っておしえてもらったときは、かなり『ショック！』でしたあ！

それから、きのう買ってきた『土屋さん』の『ライス・ミュージック』を聞きました。

『クセになっちゃいそう！』、こういう曲って……。

『すみれセプテンバー・ラブ』が、うれてくれるといいなあ！

あッ！　そういえば『Ｄｒ．スランプ』と『うる星やつら』をみのがしちゃいました。

『うる星やつら』が『プロやきゅう』でつぶれてくれてたら、はるみうれしいなあ。

5 ビルディング・クラッシュ！

この『ゲーム』は、『500m！』もある『ビルディング』の屋上から、『1階』まで降りちゃうっていうゲームなの。

『なーんだ！』って思っちゃうかもしれないけど、この『ゲーム』すっごーく『スリル』あるんでーす！

このゲームの『おもしろさ！』は口じゃあ『うまく説明』できない！』から、とにかく1度PLAYしてみてね。

●あそびかた

RUNしちゃうと、『画面』には写真❶みたく『ゲームの説明！』がPRINTされちゃいまーす。

この『ゲームの説明』をよーく読んじゃってから、『小文字のｓ』をタイプするとゲームが始まって、『画面』には写真❷みたいに『ビル』が下から『だんだん！』あらわれてきます。

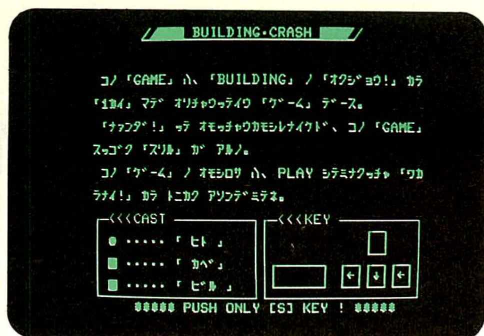
ゲーム内容は、つぎつぎに『したから』せりあがってくる『ビル』のなかを『ひと』がかけおりちゃうっていうもので、『500m！』かけおりちゃえば『大成功！』

でも、『ひと』がかけおりちゃうよりも、『ビル』がせりあがってきちゃうほうがはやくって、『ひと』が『画面』の『いちばん　うえ!!』にきちゃったり、反対に『いちばん　した!!』にいっちゃうと『ゲームオーバー！』になっちゃうの。タイヘン！

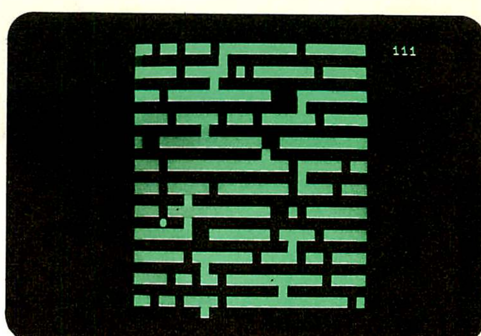
それから、『ひと』は『した』に降りることできるけど、『うえ』にあがることできないから、『いきどまり』のとこにはいっちゃわないようにしてね。

あッ！　それからそれから『ゲームがはじまったばっかり！』で、スコアが『60点』以下のときは『した』におりられないようになってまーす。

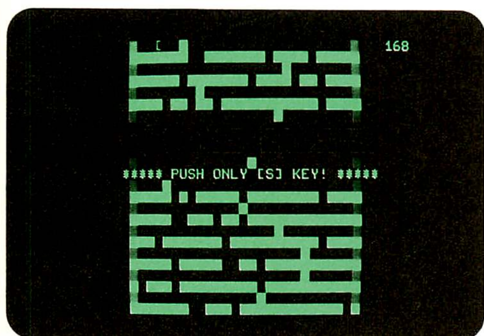
えと、ちょっと関係ないけど、はるみの『ハイスコア』は、もちろん、『500点』でしたあ。



↑写真❶　ゲームの説明！

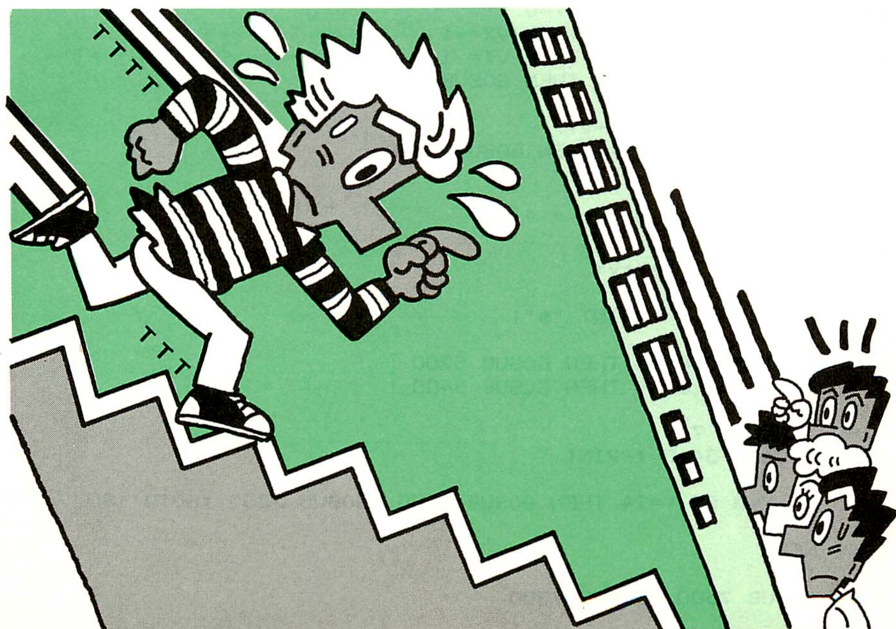


↑写真❷　ゲーム・スタート！



↑写真❸　うーん、もうちょっとおー！





プログラム・リスト

```
10 REM *************************  ┐
20 REM ***                   ***  │
30 REM *** <BUILDING CRASH>  ***  │
40 REM ***                   ***  │
50 REM ***        By         ***  ├── REM文
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI  ***  │
70 REM ***                   ***  │
80 REM *************************  │
90 REM                            ┘
100 DEFINT A-Z                            ┐
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0         ├── 初期設定
120   COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);          ┘
130 '
140 GOSUB 8000 ←── ゲームの説明をＰＲＩＮＴ!
150 '
160 H=0                   ┐
170 '                     ├── 変数を設定
180 S=0 :X=19 :Y=23       ┘
190 '
200 REM ------ PRINT CRT SUB ------------
210 '
220 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12); ←── 『画面』をキレイに!
230 '
1000 REM ------ MAIN LOOP ---------------
1010 '
1020 FOR T=0 TO 500
1030 '
1040 I$=INKEY$ :VX=0 :VY=0
1050   IF I$=CHR$(29) THEN VX=-1 ←── ← をおした?
1060   IF I$=CHR$(28) THEN VX= 1 ←── → をおした?
1070   IF I$=CHR$(31) THEN GOSUB 5000 ←── ↓ をおした?
1080 '
1090 P=SCREEN(X+VX,Y+VY)                  ┐
1100   IF P=ASC("■") THEN GOSUB 5600      ┘── 動けるのお?
1110 '
1112   COLOR 7                  ┐
1114 LOCATE X,Y :PRINT " "      ┘── ひとをけす
1116 '
1120   X=X+VX :Y=Y+VY
1130 '
1140 LOCATE X,Y :PRINT "●"; ←── ひとを表示!
1150 '
1160 IF T MOD 8 =0 THEN GOSUB 5200   ┐
1170 IF T MOD 8 =4 THEN GOSUB 5400   ┘── ビルを描いちゃう!
1180 '
1190   COLOR 7                  ┐
1200 LOCATE 34,0 :PRINT T       ┘── スコアを表示
1210 '
1220 IF Y=0 OR Y=24 THEN GOSUB 7000 :GOSUB 7300 :GOTO 180
1230 '
1240 NEXT
1250 '
1260 GOSUB 7500 :GOSUB 7300
```

```
1270 '
1280 :::::::::: GOTO 180 :::::::::
1290 '
5000 REM ----- DOWNNING MAN SUB -------
5010 '
5020 IF T<60 THEN RETURN
5030 '
5040 P=SCREEN(X,Y+1)              ┐
5050   IF P>32 THEN RETURN        ┘── 降りられる？
5060 '
5070 VY= 1
5080 '
5090 FOR I=1 TO 30                ┐
5100   BEEP 1 :BEEP 0             ├── 『ピッ！』
5110 NEXT                         ┘
5120 '
5130 ::::::::: RETURN ::::::::::
5140 '
5200 REM ------ PRINT BUILDING SUB ------
5210 '
5220 LINE( 5,24)-(31,24),"■",5 ←── カベをＰＲＩＮＴ！
5230 '
5240 FOR I=1 TO 4                 ┐
5250   R=INT(RND(1)*25)+6         ├── 穴をあける
5260   LOCATE R,24 :PRINT " ";    │
5270 NEXT                         ┘
5280 '
5290 Y=Y-1
5300 '
5310 LOCATE 0,24 :PRINT
5320 '
5330 :::::::::: RETURN ::::::::::
5340 '
5400 REM ----- PRINT BUILDING SUB ------
5410 '
5420   COLOR 1                    ┐
5430 LOCATE  5,24 :PRINT "■";     ├── カベをＰＲＩＮＴ！
5440 LOCATE 31,24 :PRINT "■";     ┘
5450 '
5460 R=INT(RND(1)*25)+6
5470 LOCATE R,24 :COLOR 3 :PRINT "■";
5480 '
5490 Y=Y-1
5500 '
5510 LOCATE 0,24 :PRINT
5520 '
5530 :::::::::: RETURN ::::::::::
5540 '
5600 REM ----- STOP MAN SUB -----------
5610 '
5620 BEEP 1
5630 '
5640 VX=0 :VY=0 ←── 動くのをやめッ！
5650 '
5660 BEEP 0
5670 '
5680 :::::::::: RETURN ::::::::::
```

```
5690 '
7000 REM ----- GAME OVER SUB ----------
7010 '
7020 FOR I=1 TO 20
7030 '
7040   FOR J=1 TO 10
7050     BEEP 1 :BEEP 0
7060   NEXT
7070 '
7080     COLOR RND(1)*7+1
7090   LOCATE X,Y :PRINT CHR$(RND(1)*200+32);
7100 '
7110 NEXT
7120 '
7130   COLOR 4
7140 LOCATE 4, 7 :PRINT "┌ ┌─┐┌─┐┬┐┌──┐  ┌─┐┬ ┬┬─┐┌─┐ ┐"
7150 LOCATE 4, 8 :PRINT "│ │ ┐├─┤│││├┤   │ ││ │├┤ ├┬┘ │"
7160 LOCATE 4, 9 :PRINT "└ └─┘┴ ┴┴┴└──┘  └─┘└─┘└─┘┴└─ ┘"
7170 '
7180   COLOR 7
7190 LOCATE 4,11 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
7200 '
7210 :::::::::: RETURN ::::::::::
7220 '
7300 REM ------ WAIT INKEY SUB ----------
7310 '
7320 WHILE INKEY$<>"s"
7330   R=RND(1)
7340 WEND
7350 '
7360 IF T>H THEN H=T
7370 '
7380 FOR I=1 TO 50
7390   BEEP 1 :BEEP 0
7400 NEXT
7410 '
7420 LOCATE 0,24
7430   FOR I=1 TO 25
7440     PRINT
7450   NEXT
7460 '
7470 :::::::::: RETURN ::::::::::
7480 '
7500 REM ----- YOU SUCCEED SUB --------
7510 '
7520 LOCATE  6,4 :COLOR 2 :PRINT "|"+STRING$(25,"■")+"|"
7530 LOCATE 12,4 :COLOR 7 :PRINT " YOU SUCCEED ! "
7540 '
7550   COLOR 6
7560 LOCATE 4, 7 :PRINT " アナタ ハ, コノ 「500カイ」 ダテ ノ 「BUIL"
7570 LOCATE 4, 9 :PRINT "DING」 カラ 「ダッシツ」 デキマシタ !!      "
7580 '
7590   COLOR 7
7600 LOCATE 4,15 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
7610 '
7620 :::::::::: RETURN ::::::::::
7630 '
```

爆発！ (7020–7110)

ゲームオーバー (7130–7190)

キー入力まち！ (7320–7340)

ハイスコア登録！ (7360)

『ビー！』 (7380–7400)

『画面』をキレイにしちゃう！ (7420–7450)

```
8000 REM ----- DEMONSTRATION SUB ------
8010 '
8020 LOCATE  6,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(22,"■")+"◤/"
8030 LOCATE 11,0 :COLOR 7 :PRINT " BUILDING・CRASH "
8040 LOCATE  6,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(25,"￣")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " コノ 「GAME」 ハ, 「BUILDING」 ノ 「オクシ゛ョウ!」 カラ"
8080 PRINT :PRINT "「1カイ」 マテ゛ オリチャウッテイウ 「ケ゛ーム」 テ゛ース。       "
8090 PRINT :PRINT " 「ナァンダ゛!」 ッテ オモッチャウカモシレナイケト゛, コノ 「GAME」"
8100 PRINT :PRINT "スッコ゛ク 「スリル」 カ゛ アルノ。                          "
8110 PRINT :PRINT " コノ 「ケ゛ーム」 ノ オモシロサ ハ, PLAY シテミナクッチャ 「ワカ"
8120 PRINT :PRINT "ラナイ!」 カラ トニカク アソンテ゛ミテネ。                    "
8130 '
8140 LOCATE  5, 4 :COLOR 4 :PRINT "GAME"
8150 LOCATE 15, 4 :COLOR 6 :PRINT "BUILDING"
8160 LOCATE 28, 4 :COLOR 3 :PRINT "オクシ゛ョウ!"
8170 LOCATE  1, 6 :COLOR 3 :PRINT "1カイ"
8180 LOCATE  2, 8 :COLOR 6 :PRINT "ナァンタ゛!"
8190 LOCATE  7,10 :COLOR 2 :PRINT "スリル"
8200 '
8210   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8220 PRINT "┌─<<<CAST ──────────┐┌─<<<KEY ──────────┐"
8230 FOR I=1 TO 6
8270 PRINT "│                   ││                  │"
8280 NEXT
8290 PRINT "└───────────────────┘└──────────────────┘"
8300 '
8310   COLOR 7
8320 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8330 LOCATE 32,18 :PRINT "│ │"
8340 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8350 LOCATE 21,20 :PRINT "┌────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8360 LOCATE 21,21 :PRINT "│    │ │ ││ ││ │"
8370 LOCATE 21,22 :PRINT "└────┘ └─┘└─┘└─┘"
8380 '
8390 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8395 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8400 SYMBOL (33*16,21*8),CHR$(31),2,1,2
8410 '
8420   LOCATE 2,18
8430 COLOR 7 :PRINT "● ";
8440 COLOR 7 :PRINT "・・・・・ 「 ヒト 」"
8450 '
8460   LOCATE 2,20
8470 COLOR 3 :PRINT "■ ";
8480 COLOR 7 :PRINT "・・・・・ 「 カヘ゛」"
8490 '
8500   LOCATE 2,22
8510 COLOR 5 :PRINT "■ ";
8520 COLOR 7 :PRINT "・・・・・ 「 ヒ゛ル 」"
8530 '
8532   COLOR 7
8534 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8536 '
8540   D$=" BUILDING・CRASH "
8550 '
```

ゲームの説明

ワクを描く!

キーをPRINT!

キャストを説明

```
8560 WHILE INKEY$<>"s"
8570 '
8580   D$=RIGHT$(D$,15)+LEFT$(D$,1)
8590     LOCATE 11,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8592 '
8594   R=RND(1)
8600 '
8610 WEND
8620 '
8630 FOR I=1 TO 50
8640   BEEP 1 :BEEP 0
8650 NEXT
8660 '
8670 LOCATE 0,25
8680   FOR I=1 TO 25
8690     PRINT
8700   NEXT
8710 '
8720 :::::::::: RETURN ::::::::::
8730 '
8740 REM ============================
8750 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION
8760 REM ============================
```

8560–8610: キー入力まち

8630–8650: 『ビッ!』

8670–8700: 画面をキレイにするんだあ!



はるみのプライベート日記

10月21日（木）はれ

きょう、『ザ・ベストテン』をみてたら、なーんと『すみれセプテンバー・ラブ』が、ついに『１位』になっちゃいました。
す、すごーい！
だって、あの『春咲き小紅』でさえ『１位』になれなかったんだもん。
やっぱり、『一風堂』ってカッコイイもんね。
とくに『土屋さん』は……でも、ちょっぴり『研なおこ』ににてるけど……。ゴメンナサイ！
うーん、『おもちつき』をやらされてたのが、ちょっと……。

でも、まさか『１位』になっちゃうなんて、はるみにはまだ信じられないの。
とにかく、あした『がっこう！』へいったら、みんなにはなさなくっちゃ！

それに、来年は『ユキヒロさん』が『CMソング』やるって『パル』がいってたから、もしかすると、もしかすると『ユキヒロさん』が『ザ・ベストテン』にでて、『あッ、どうも、ボク「高橋ユキヒロ」です』なーんていったりして、キャッ！
（想像しただけでも『かおがあかく！』なっちゃいます）
来年は『ユキヒロさん』の年でーす！　やったあ!!

そういえば、なんと、あしたは『中間テスト』。
ついこのまえ『なつやすみ』だったのにいー。はやい!!

6 MARS

この『ゲーム』は、火星の地上にある『移動基地』に『着陸船』をじょうずに『ドッキング!』させちゃうゲームなの。

『ゲーム内容』も『キー操作』も、カンタンそうでしょ?

でも、このゲーム、すっごーく『ムツカシイ!』の。ナント!

だって、『スピード』は速いし、ほんのすこし『ズレちゃってる!』だけで『ボカーン!』って、ゲームオーバーしちゃうんだもーん。そんな『ムツカシオモシロい』このゲーム、ぜひ1度PLAYしてみてね。おねがい!

●あそびかた

えーと、RUNしちゃうと『画面』には写真❶みたく『ゲームの説明』がPRINTされちゃいます。

それで、この『ゲームの説明』をよーく読んでから『小文字のｓ』をタイプしちゃうと、ゲームが始まって『画面』は写真❷みたくなるわけ。

うえから降りてくるのが、みなさんが『そうじゅう!』しちゃう『着陸船』、地上でうろちょろしてるのが『移動基地』でーす。

この『移動基地』は『画面のはしっこ』にくると『動く方向をかえて』もどってくるようになってるから、『地上』を『右から左』『左から右』っていうふうに動いているわけなの。

さーて、『ドッキング!』のしかたは ← → を使って『着陸船』を動かして図①みたいに『ピッタリ!』あわせて着陸させちゃえばいいの。

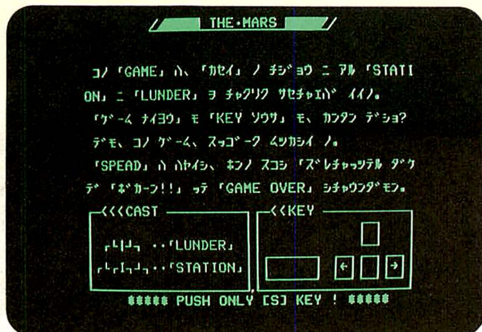
ちょっとでもズレちゃったらダメよ!

うまく着陸すると『ピコピコピコ!』って、うえへあがっていって、スコアに『100点』プラスされるんでーす。やったあ。

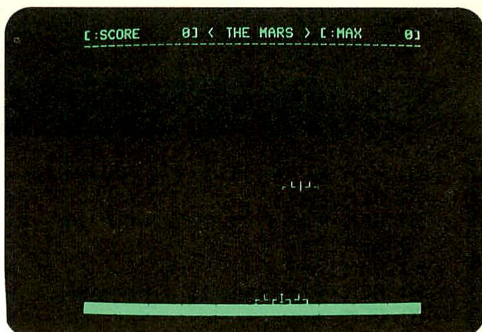
こうやって『10回』着陸させちゃえば『大成功!!』

このゲームは、『うごいてるとこ!』に着陸するんだから、もう『はちゃめちゃ!』にムズカシイの。タイヘン!

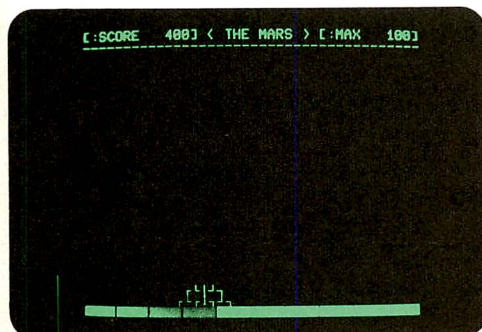
でも、うまく着陸して『ピコピコピコ!』ってジャンプしちゃうと、はるみ、うれしくなってとびあがっちゃう!!



↑写真❶　ゲームの説明だぞおー！

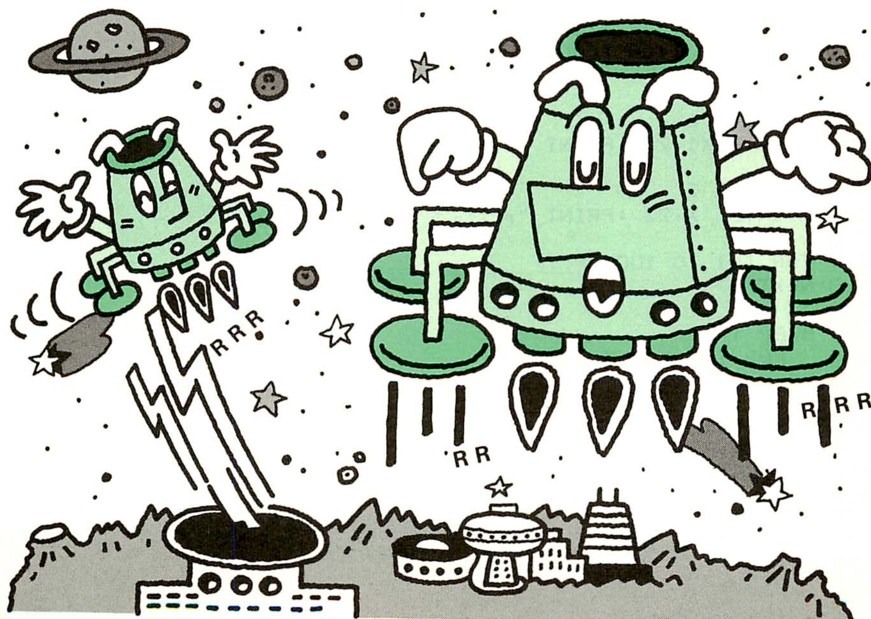


↑写真❷　はじまり、はじまり！



↑写真❸　ドッキング!!





プログラム・リスト

```
10 REM *************************
20 REM ***                   ***
30 REM ***   << THE MARS >>  ***
40 REM ***                   ***
50 REM ***        By         ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                   ***
80 REM *************************
90 REM
100 DEFINT A-Z
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
120   COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
130 '
140 GOSUB 8000
150 '
160 H=0
170 '
180 S=0 :X=17 :X1=15 :AV=1 :OVER=0
190 '
200 REM ------ PRINT CRT SUB ------------
210 '
220 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
230 '
240 PRINTUSING "[:SCORE      0] < THE MARS > [:MAX  ####]";H
250 '
260 LINE( 0, 1)-(39, 1),"-",5
270 LINE( 0,24)-(39,24),"■",3
272 '
274 FOR I=3 TO 38 STEP 4
276   LOCATE I,24 :COLOR 3:PRINT CHR$(142);
278 NEXT
280 '
290   COLOR 6
300 LOCATE X1,23 :PRINT "  ┌└┌I┐┘┐  "
310 '
320   COLOR 7
330 LOCATE  X,22 :PRINT "┌└|┘┐"
340 '
350 FOR I=1 TO 1000
360 NEXT
370 '
380 BEEP 1
390   FOR I=1 TO 50 :NEXT
400 BEEP 0
410 '
420 FOR Y=21 TO 2 STEP -1
430   LOCATE X,Y+1 :PRINT "     "
440   LOCATE X,Y   :PRINT "┌└|┘┐"
450 NEXT
460 '
470 FOR I=1 TO 1000
480 NEXT
490 '
```

- 10〜90: REM文
- 100〜120: 初期設定
- 140: ゲームの説明どェーす!
- 160〜180: 変数の設定だもんね
- 220: 『画面』をキレイに
- 240〜278: 画面づくり
- 290〜300: 『移動基地』をPRINT!
- 320〜330: 『着陸船』をPRINT!
- 350〜360: 時間まち!
- 380〜400: 『ピッ!』
- 420〜450: ジャンプ!!
- 470〜480: 時間まち!

```
1000 REM ----- MAIN LOOP --------------
1010 '
1012 WHILE OVER=0
1014 '
1020 FOR Y=3 TO 22
1030 '
1040   IF Y MOD 3 =0 THEN GOSUB 5000        ←『移動基地』を表示
1050 '
1060   I$=INKEY$ :VX=0
1070     IF I$=CHR$(29) AND X> 1 THEN VX=-1  ← [←] をおした?
1080     IF I$=CHR$(28) AND X<33 THEN VX= 1  ← [→] をおした?
1090 '
1100     COLOR 7
1110   LOCATE X,Y-1 :PRINT "      "         ←『着陸船』をけしちゃう!
1120 '
1130     X=X+VX
1140 '
1150   LOCATE X,Y   :PRINT "┌└|┘┐"          ←『着陸船』をPRINT!
1160 '
1170 NEXT
1180 '
1190 P=SCREEN(X+2,23)
1200   IF P =ASC("I") THEN GOSUB 5100       ← ドッキングした?
1210   IF P<>ASC("I") THEN OVER=1           ← ドッキングしなかった?
1220 '
1230 WEND
1240 '
1250 IF OVER=1 THEN GOSUB 7000              ← ゲームオーバー!
1260 IF OVER=2 THEN GOSUB 7400              ← 成功!
1270 '
1280 GOSUB 7200                             ← キー入力まち
1290 '
1300 :::::::::: GOTO 180 ::::::::::
1310 '
5000 REM ----- MOVE STATION SUB --------
5010 '
5020 X1=X1+AV
5030   IF X1>29 THEN AV=-1                  ← 動きを決める
5040   IF X1< 1 THEN AV= 1
5050 '
5060 LOCATE X1,23 :COLOR 6 :PRINT " ┌└┌I┐┘┐  "  ← 基地を表示
5070 '
5080 :::::::::: RETURN ::::::::::
5090 '
5100 REM ----- JUMP LUNDER SUB ---------
5110 '
5120 FOR I=1 TO 50
5130   BEEP 1 :BEEP 0                       ←『ビー!』
5140 NEXT
5150 '
5160 FOR Y=21 TO 2 STEP -1
5170 '
5180     BEEP 1
5190   LOCATE X,Y+1 :PRINT "      "         ←『ジャンプ!』
5200     BEEP 0
5210   LOCATE X,Y   :PRINT "┌└|┘┐"
5220 NEXT
```

```
5230 '
5240 GOSUB 5300 ← スコア・プラス!!
5250 '
5260 :::::::::: RETURN ::::::::::
5270 '
5300 REM ----- ADD SCORE SUB ----------
5310 '
5320 IF S<900 THEN GOSUB 5500 ┐
5330 IF S=900 THEN GOSUB 5600 ┘ メーターPRINT!
5340 '
5350 S=S+100 ← スコア・プラス
5360 '
5370   COLOR 7                        ┐
5380 LOCATE 9,0 :PRINTUSING "####";S ┘ スコアを表示!
5390 '
5400   IF S=1000 THEN OVER=2 ← 10回着陸したの?
5410 '
5420 :::::::::: RETURN ::::::::::
5430 '
5500 REM ----- PRINT METER SUB 1 -------
5510 '
5520   COLOR 2
5530 LOCATE INT(S/100)*4,24 :PRINT "████"+CHR$(142);
5540 '
5550 :::::::::: RETURN ::::::::::
5560 '
5600 REM ----- PRINT METER SUB 2 -------
5610 '
5620 LINE(36,24)-(39,24),"█",2
5630 '
5640 :::::::::: RETURN ::::::::::
5650 '
7000 REM ----- GAME OVER SUB -----------
7010 '
7020   COLOR 4                                                        ┐
7030 LOCATE 5, 7 :PRINT "┌ ┌──┐┌──┬┐┌┬┬─┐ ┌─┬ ┬┬─┐┬─┐ ┐"                  │
7040 LOCATE 5, 8 :PRINT "│ │ ┐├──┤│││├┤  │ ││ │├┤ ├┬┘ │"                  │
7050 LOCATE 5, 9 :PRINT "└ └──┘┴ ┴┴┴┴─┘ └─┘└─┘┴─┘┴└┘ ┘"                  │
7060 '                                                                │
7070   COLOR 7                                                        │
7080 LOCATE 5,11 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"               ┘ ゲームオーバー!
7090 '
7100 :::::::::: RETURN ::::::::::
7110 '
7200 REM ----- WAIT INKEY SUB ----------
7210 '
7220 WHILE INKEY$<>"s"                    ┐
7230 '                                    │
7240     C=INT(RND(1)*7)+1                │
7250   LINE( 0, 5)-(39,13),"█",C,B         │ キー入力まち
7260 '                                    │
7270 WEND                                 ┘
7280 '
7290 FOR I=1 TO 50           ┐
7300   BEEP 1 :BEEP 0        │ 『ピッ!』
7310 NEXT                    ┘
7320
```

```
7330 LOCATE 0,24
7340   FOR I=1 TO 25
7350     PRINT
7360   NEXT
7370 '
7372 IF S>H THEN H=S
7374 '
7380 :::::::::: RETURN ::::::::::
7390 '
7400 REM
7410   COLOR 2
7420 LOCATE 9, 7 :PRINT "■■■| YOU SUCCEED ! |■■■"
7430 '
7440   COLOR 5
7450 LOCATE 5, 9 :PRINT " アナタ ハ, ツイニ 「10カイ」 モ 「STATION」"
7460 LOCATE 5,10 :PRINT "ニ チャクリク スルコトガ デキマシタ !!         "
7470 LOCATE 5,11 :PRINT " モウ, ハッキリイッテ 「プロ」 ネ!             "
7480 '
7490 :::::::::: RETURN ::::::::::
7500 '
8000 REM ----- DEMONSTRATION SUB -------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(18,"■")+"◤/"
8030 LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT " THE・MARS "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(21,"￣")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " コノ 「GAME」 ハ, 「カセイ」 ノ チジョウ ニ アル 「STATI"
8080 PRINT :PRINT "ON」 ニ 「LUNDER」 ヲ チャクリク サセチャエバ イイノ。    "
8090 PRINT :PRINT " 「ゲーム ナイヨウ」 モ 「KEY ソウサ」 モ, カンタン デショ? "
8100 PRINT :PRINT " デモ, コノ ゲーム, スッゴーク ムツカシイ ノ。          "
8110 PRINT :PRINT " 「SPEAD」 ハ ハヤイシ, ホンノ スコシ 「ズレチャッテル」 ダケ"
8120 PRINT :PRINT "デ 「ボカーン!!」 ッテ 「GAME OVER」 シチャウンダモン。 "
8130 '
8140 LOCATE  5, 4 :COLOR 6 :PRINT "GAME"
8150 LOCATE 34, 4 :COLOR 4 :PRINT "STATI"
8160 LOCATE  0, 6 :COLOR 4 :PRINT "ON"
8170 LOCATE  7, 6 :COLOR 6 :PRINT "LUNDER"
8180 LOCATE  2, 8 :COLOR 3 :PRINT "ゲーム ナイヨウ"
8190 LOCATE 16, 8 :COLOR 3 :PRINT "KEY ソウサ"
8200 LOCATE  2,12 :COLOR 4 :PRINT "SPEAD"
8210 LOCATE 26,12 :COLOR 3 :PRINT "ズレチャッテル"
8220 LOCATE 17,14 :COLOR 2 :PRINT "GAME OVER"
8230 '
8240   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8250 PRINT "┌<<<CAST ────────┐┌<<KEY ──────────┐"
8260 FOR I=1 TO 6
8270 PRINT "|                ||                |"
8280 NEXT
8290 PRINT "└────────────────┘└────────────────┘"
8300 '
8310   COLOR 7
8320 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8330 LOCATE 32,18 :PRINT "| |"
8340 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8350 LOCATE 21,20 :PRINT "┌────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8360 LOCATE 21,21 :PRINT "|    | | || || |"
```

『画面』をキレイにしちゃう!

ハイスコア登録!

メッセージ!!

ゲームの説明

ワクをPRINT!

キー操作を説明

```
8370 LOCATE 21,22 :PRINT "└──────┘ └─┘ └─┘ └─┘"
8380 '
8390 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8400 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8410 '
8420   LOCATE 2,19
8430 COLOR 7 :PRINT "┌└|┘┐ ";
8440 COLOR 5 :PRINT " ・・「LUNDER」"
8450 '
8460   LOCATE 1,21
8470 COLOR 6 :PRINT "┌└┌I┐┘┐ ";
8480 COLOR 5 :PRINT "・・「STATION」"
8490 '
8500   COLOR 7
8510 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8520 '
8530   D$=" THE・MARS "
8540 '
8550 WHILE INKEY$<>"s"
8560 '
8570   D$=RIGHT$(D$,9)+LEFT$(D$,1)
8580   LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8590 '
8600   R=RND(1)
8610 '
8620 WEND
8630 '
8640 FOR I=1 TO 50
8650   BEEP 1 :BEEP 0
8660 NEXT
8670 '
8680 LOCATE 0,24
8690   FOR I=1 TO 25
8700     PRINT
8710   NEXT
8720 '
8730 :::::::::: RETURN ::::::::::
8740 '
8750 REM ===========================
8760 REM  FORESIGHT PLANNIG SECTION
8770 REM ===========================
```

Notes beside the listing:

- 8370–8400: (bracket)
- 8420–8480: 登場人物をＰＲＩＮＴ！
- 8550–8620: キー入力まち
- 8640–8660: 『ビッ！』
- 8680–8710: 『画面』をキレイにしちゃおうっと！

はるみのプライベート日記

10月22日（金）はれ

えーと、きょうは『中間テスト』でしたあ！
でも、そのわりには、はるみ『あせってない』でしょ？
そうなんです。『女子高』ってちゃあんと『まじめ』に『学校』へいってれば、単位をとれるんです。
だから、『中間テスト！』っていっても、『たいへんだあ！』ってカンジがないの。いいでしょ？

そういえばきょう『がっこう』のかえり、とっても『うれしい』ことがあったんです。
どんなことかっていうと、『がっこうのかえり』に『ぶんぼうぐやさん』によったら、なあんと『ハイ-テックポイント』の『みずいろ』と『ピンクいろ』と『ムラサキいろ』がうってたんです!!
あッ、『ハイ-テックポイント』っていうのは、すっごくほそく書ける『サインペン』のことで、『めいっぱい！』ちからいれて書くはるみにとって『なくてはならない大切なもの』で、とっても気にいってるんでーす。
ところがあ、いままで、ずーっと『くろ』とか『あお』とか『みどり』とかの『じみーないろ』しかうってなかったから、『もっとほかのいろをうってくれないのかなあー！』って、はるみ思ってたんです。
そこへ、はるみの『だいすき！』な『みずいろ』とか『ピンクいろ』とかがあったんで、すっごくルンルンしちゃったわけなの。
もう、その『かえりみち』なんか、はるみ『にこにこ！』しちゃって、ほかのひとから『なんなの、あのこおー！』って思われちゃってこまっちゃいました。
でも、うれしいッ！

7 しばかりゲーム

みなさん！　みなさんは『おうち』で『しばかり』ってやったことあるかしら？

はるみは、たまに『パパのおてつだい！』することあるんだけど、『しばかり』って思ったより『たーいへん！』なんです。

『電動しばかり！』とかなら、すこしは『ラク』なのかもしれないけど、はるみンちのは手で『カラカラ』しばかりしなくちゃいけないの。

『しばをかっちゃう！』っていっても、ただ『おしてる』だけじゃあうまくいかない、『地面』に『ググッ！』っておしつけながらしなくっちゃいけないので、手がすっごーく痛くなっちゃうんです。クスン！

さあ、みなさんも『しばかり！』にチャレンジしてね!!

●あそびかた

えと、RUNしちゃうと『画面』には写真❶みたく『ゲームの説明』がPRINTされちゃいます。

この『ゲームの説明』をよーく読んじゃってから『小文字のｓ』をタイプしちゃうと、『ゲーム』が始まって写真❷みたいになっちゃうの。

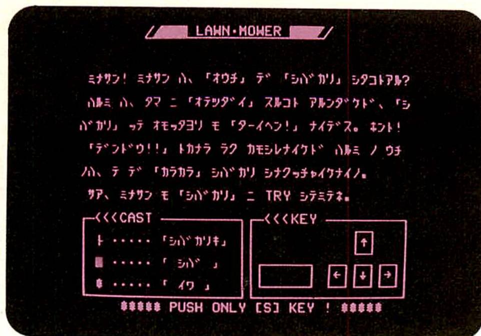
『ゲーム内容』は、時間内に『お庭』にはえてる『しば』を『岩』〈＊〉にぶつかっちゃわないように『たっくさん！』刈っちゃうっていうものなんです。わあー、すごーい！

こうやって、『タイム』が0になって『メーター』が『ぜーんぶ赤になっちゃう！』と自動的に『画面』をしらべてって『どれだけ刈ったの？』かを『パーセント』でPRINTしちゃうの。さすが！

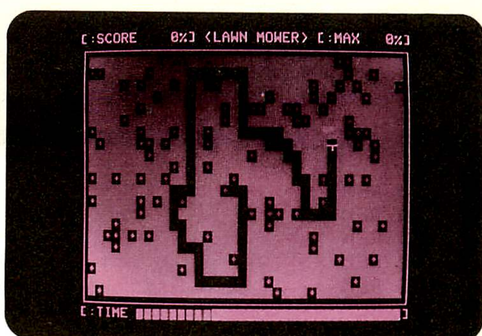
だけど、『ゲーム』の途中で『岩』にぶつかっちゃうと、スコアは『0点』のまま『ゲームオーバー！』しちゃうんでーす。

『ゲームオーバー』になっちゃって、『もう１度あそびたいなあー！』って思ったら、『小文字のｓ』をおしてネ。

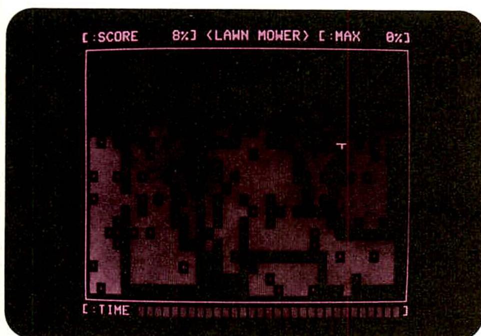
この『ゲーム』で、『30パーセント』をこえなかったひとは、まだまだ『修行』がたりない（？）かなあ。



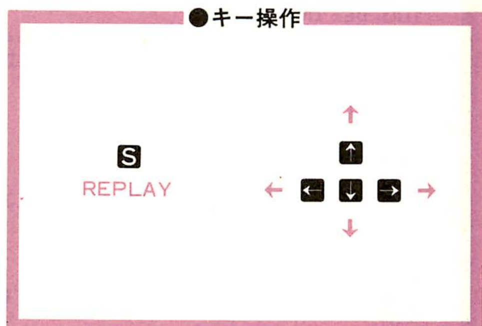
↑写真❶　ゲームの説明です。

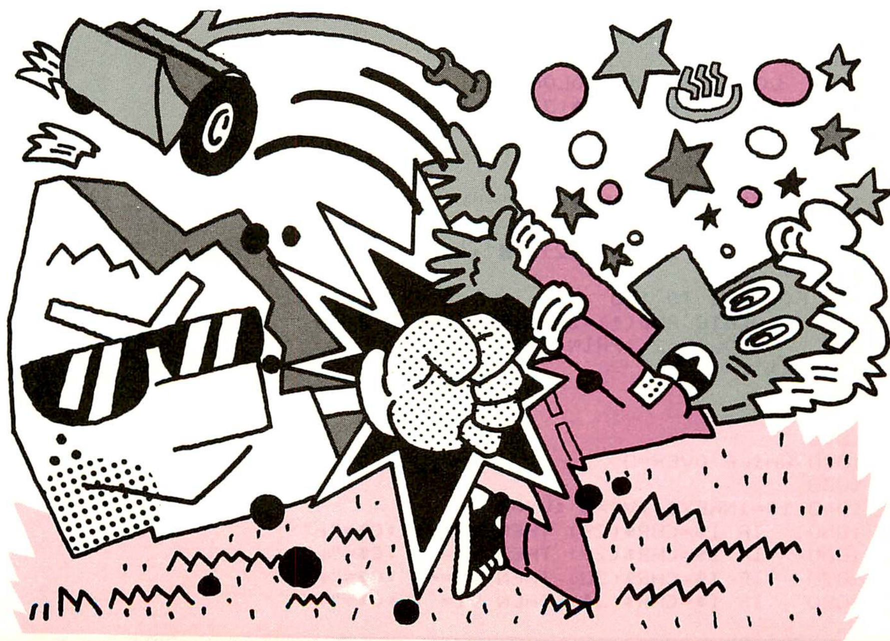


↑写真❷　はじめはだいじょうぶ！



↑写真❸　スコアを計算中！





○プログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM ***                  ***
30 REM *** << LAWN MOWER >> ***
40 REM ***                  ***
50 REM ***        By        ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                  ***
80 REM ************************
90 REM
100 DEFINT A-Z
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
120   COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
130 '
140 GOSUB 8000
150 '
160 H=0
170 '
180 S=0 :SS=0 :T=0 :X=19 :Y=13 :C$="├" :OVER=0
190 '
200 REM ----- PRIN CRT SUB -------------
210 '
220 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
230 '
240 PRINTUSING "[:SCORE    0%] <LAWN MOWER> [:MAX ###%]";H
250 '
260   LOCATE 0,24 :COLOR 5
270 PRINT "[:TIME "+STRING$(31," ")+"]";
280 '
290 LINE( 7,24)-(37,24),"■",3
300 '
310   LOCATE 0, 1 :COLOR 6
320 PRINT "┌"+STRING$(37,"─")+"┐"
330   FOR I=2 TO 22
340     PRINT "|"+STRING$(37," ")+"|"
350   NEXT
360 PRINT "└"+STRING$(37,"─")+"┘"
370 '
380 LINE( 1, 2)-(37,22),"■",4,BF
390 '
400 FOR I=1 TO 100
410   LOCATE RND(1)*37+1,RND(1)*20+2
420     COLOR 2 :PRINT "*"
430 NEXT
440 '
1000 REM ----- MAIN LOOP -------------
1010 '
1020 WHILE OVER=0
1030 '
1040 I$=INKEY$ :VX=0 :VY=0
1050   IF I$=CHR$(29) THEN VX=-1 :C$="├"
1060   IF I$=CHR$(28) THEN VX= 1 :C$="┤"
1070   IF I$=CHR$(30) THEN VY=-1 :C$="┬"
1080   IF I$=CHR$(31) THEN VY= 1 :C$="┴"
```

```
1090 '
1100 P=SCREEN(X+VX,Y+VY)
1110   IF P=ASC("*") THEN OVER=1          ← 『岩』にぶつかった？
1120   IF P=ASC("■") THEN GOSUB 5000      ← 『しば』をかった？
1130   IF P>ASC("■") THEN VX=0 :VY=0      ← 『ワク』にぶつかった？
1140 '
1150   COLOR 7
1160 LOCATE X,Y :PRINT " "                ← 『しばかり機』をけす！
1170 '
1180   X=X+VX :Y=Y+VY
1190 '
1200 LOCATE X,Y :PRINT C$                 ← 『しばかり機』をＰＲＩＮＴ！
1210 '
1212 IF T MOD 3 =0 THEN GOSUB 5500        ← 『しば』をはやす
1214 '
1220 T=T+1                                ┐
1230   IF T=300 THEN OVER=2               ┘ タイム・カウント
1240 '
1250 LOCATE INT(T/10)+7,24 :COLOR 2 :PRINT CHR$(142);
1260 '
1270 WEND
1280 '
1290 IF OVER=1 THEN GOSUB 6000            ← ゲームオーバー！
1300 IF OVER=2 THEN GOSUB 5100            ← スコア計算！
1310 '
1320 GOSUB 7000
1330 '
1340 :::::::::: GOTO 180 ::::::::::
1350 '
5000 REM ------ LAWN MOWING SUB ---------
5010 '
5020 FOR I=1 TO 3                         ┐
5030   BEEP 1 :BEEP 0                     │ 『ピッ！』
5040 NEXT                                 ┘
5050 '
5060 :::::::::: RETURN ::::::::::
5070 '
5100 REM ----- SCORE ADD SUB ----------
5110 '
5120 FOR Y=2 TO 22                        ┐
5130   FOR X=1 TO 37                      │
5140 '                                    │
5150   P=SCREEN(X,Y)                      │
5160     IF P=ASC(" ") THEN GOSUB 5300    │ スコア計算！
5170 '                                    │
5180   LOCATE X,Y :PRINT " "              │
5190 '                                    │
5200   NEXT                               │
5210 NEXT                                 ┘
5220 '
5230 :::::::::: RETURN ::::::::::
5240 '
5300 REM ----- SCORE ACOUNT SUB ---------
5310 '
5320 SS=SS+1
5330 S =SS/777*100
5340 '
```

```
5350 BEEP 1
5360 '
5370   COLOR 7
5380 LOCATE 9,0 :PRINTUSING "###";S ←―――― スコアを表示
5390 '
5400 BEEP 0
5410 '
5420 :::::::::: RETURN ::::::::::
5430 '
5500 REM ----- PRINT LAWN SUB ----------
5510 '
5520 I=INT(RND(1)*37)+1
5530 J=INT(RND(1)*21)+2
5540 '
5550 P=SCREEN(I,J)                        ―――― 「しば」をはやしちゃう!
5560   IF P=ASC("*") THEN 5520
5570 '
5580 LOCATE I,J :COLOR 4 :PRINT "■"
5590 '
5600 :::::::::: RETURN ::::::::::
5610 '
6000 REM ----- CRASH MOWER SUB ----------
6010 '
6020 FOR I=135 TO 127 STEP -1
6030 '
6040   FOR J=1 TO 20
6050     BEEP 1 :BEEP 0
6060   NEXT                               ―――― 爆発!!
6070 '
6080   LOCATE X,Y :COLOR 7 :PRINT CHR$(I)
6090 '
6100 NEXT
6110 '
6120 :::::::::: RETURN ::::::::::
6130 '
7000 REM ----- GAME OVER SUB ----------
7010 '
7020   COLOR 3
7030 LOCATE 5, 7 :PRINT "┌ ┌──┐┌──┐┌┬┐┌┬─┐ ┌──┐┬ ┬┬─┐┬─┐ ┐"
7040 LOCATE 5, 8 :PRINT "│ │ ┐├──┤│││││├  │  ││ │├  ├┬┘ │"
7050 LOCATE 5, 9 :PRINT "└ └──┘┴ ┴┴┴┘└┴─┘ └──┘└─┘┴─┘┴└┘ ┘"
7060 '
7070   COLOR 7
7080 LOCATE 5,11 :PRINT "****** PUSH ONLY [S] KEY! ******"
7090 '
7100 WHILE INKEY$<>"s"
7110 '
7220   C=INT(RND(1)*7)+1                  ―――― キー入力まち!
7230   LINE( 2, 5)-(36,13),"■",C,B
7240 '
7250 WEND
7260 '
7270 FOR I=1 TO 50
7280   BEEP 1 :BEEP 0                     ―――― 『ピッ!』
7290 NEXT
7300 '
7310 LOCATE 0,24
```

```
7320   FOR I=1 TO 25
7330     PRINT
7340   NEXT
7350 '
7360 IF S>H THEN H=S
7370 '
7380 :::::::::: RETURN ::::::::::
7390 '
8000 REM ------ DEMONSTRATION SUB -------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(18,"■")+"◤/"
8030 LOCATE 13,0 :COLOR 7 :PRINT " LAWN・MOWER "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(21,"‾")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ﾐﾅｻﾝ! ﾐﾅｻﾝ ﾊ､ ｢ｵｳﾁ｣ ﾃﾞ ｢ｼﾊﾞｶﾘ｣ ｼﾀｺﾄｱﾙ?"
8080 PRINT :PRINT " ﾊﾙﾐ ﾊ､ ﾀﾏ ﾆ ｢ｵﾃﾂﾀﾞｲ｣ ｽﾙｺﾄ ｱﾙﾝﾀﾞｹﾄﾞ､ ｢ｼ"
8090 PRINT :PRINT "ﾊﾞｶﾘ｣ ｯﾃ ｵﾓｯﾀﾖﾘ ﾓ ｢ﾀｰｲﾍﾝ!｣ ﾅｲﾃﾞｽ｡ ﾎﾝﾄ!  "
8100 PRINT :PRINT " ｢ﾃﾞﾝﾄﾞｳ!!｣ ﾄｶﾅﾗ ﾗｸ ｶﾓｼﾚﾅｲｹﾄﾞ ﾊﾙﾐ ﾉ ｳﾁ "
8110 PRINT :PRINT "ﾉﾊ､ ﾃ ﾃﾞ ｢ｶﾗｶﾗ｣ ｼﾊﾞｶﾘ ｼﾅｸｯﾁｬｲｹﾅｲﾉ｡      "
8120 PRINT :PRINT " ｻｱ､ ﾐﾅｻﾝ ﾓ ｢ｼﾊﾞｶﾘ｣ ﾆ TRY ｼﾃﾐﾃﾈ｡        "
8130 '
8140 LOCATE  1, 4 :COLOR 6 :PRINT "ﾐﾅｻﾝ!"
8150 LOCATE 16, 4 :COLOR 3 :PRINT "ｵｳﾁ"
8160 LOCATE 25, 4 :COLOR 4 :PRINT "ｼﾊﾞｶﾘ"
8170 LOCATE 14, 6 :COLOR 3 :PRINT "ｵﾃﾂﾀﾞｲ"
8180 LOCATE  2,10 :COLOR 2 :PRINT "ﾃﾞﾝﾄﾞｳ"
8190 LOCATE 10,12 :COLOR 3 :PRINT "ｶﾗｶﾗ"
8200 LOCATE 13,14 :COLOR 4 :PRINT "ｼﾊﾞｶﾘ"
8210 LOCATE 22,14 :COLOR 2 :PRINT "TRY"
8220 '
8230   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8240 PRINT "┌─<<<CAST ──────────┐┌─<<<KEY ──────────┐"
8250 FOR I=1 TO 6
8260 PRINT "│                    ││                  │"
8270 NEXT
8280 PRINT "└────────────────────┘└──────────────────┘"
8290 '
8300   COLOR 7
8310 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8320 LOCATE 32,18 :PRINT "│ │"
8330 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8340 LOCATE 21,20 :PRINT "┌─────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8350 LOCATE 21,21 :PRINT "│     │ │ ││ ││ │"
8360 LOCATE 21,22 :PRINT "└─────┘ └─┘└─┘└─┘"
8370 '
8380 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8390 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8400 SYMBOL (33*16,18*8),CHR$(30),2,1,2
8410 SYMBOL (33*16,21*8),CHR$(31),2,1,2
8420 '
8430   LOCATE 2,18
8440 COLOR 7 :PRINT "├ ";
8450 COLOR 5 :PRINT "..... ｢ｼﾊﾞｶﾘｷ｣"
8460 '
8470   LOCATE 2,20
8480 COLOR 4 :PRINT "■ ";
```

7320–7340: 『画面』をキレイにするんだあ！

7360: ハイスコア登録！

8020–8210: ゲームの説明

8230–8280: ワクを表示

8300–8410: キー操作を説明

8430–8480: 登場人物を表示

```
8490 COLOR 5 :PRINT "・・・・・ 「 シバ 」"
8500 '
8510   LOCATE 2,22
8520 COLOR 2 :PRINT "* ";
8530 COLOR 5 :PRINT "・・・・・ 「 イワ 」"
8540 '
8550   COLOR 7
8560 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8570 '
8580   D$=" LAWN・MOWER "
8590 '
8600 WHILE INKEY$<>"s"
8610 '
8620   D$=RIGHT$(D$,11)+LEFT$(D$,1)
8630   LOCATE 13,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8640 '
8650   R=RND(1)
8660 '
8670 WEND
8680 '
8690 FOR I=1 TO 50
8700   BEEP 1 :BEEP 0
8710 NEXT
8720 '
8730 LOCATE 0,24
8740   FOR I=1 TO 25
8750     PRINT
8760   NEXT
8770 '
8780 :::::::::: RETURN ::::::::::
8790 '
8800 REM ==============================
8810 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION
8820 REM ==============================
```

キー入力まち（8580～8670）

『ビッ！』（8690～8710）

『画面』をキレイに！（8730～8760）



はるみのプライベート日記

10月23日（土）はれ

えーと、きょうも、またまた『中間テスト！』でしたあ。
『中間テスト』は、『かよう日』までありまーす。

えと、はるみは『E組』なんだけど、『B組のこ』が、きのう、『退学！』させられちゃったらしいの。かわいそう！
どうして、『退学！』になっちゃったのかっていうと、『ロッテリア』のハンバーグやさんで『アルバイト』してるとこをみつかっちゃったからなんです。
はるみンとこみたいな『女子高』って、あんまり『おべんきょう』しなくても『だいじょうぶ！』なんだけど、そのかわり、ちょっと『規則いはん』しちゃうと、すぐ『退学！』
それも、すっごく『規則』がキビシイから、１年生のときに『やめちゃう』ひと、とってもおおいんです。

あッ、でも、『おんなのこ』って『うわさ』がひろがるのって、すっごく『はやい』のね。
だって、きのう『退学』させられたばっかりなのに、もう、そのこが、『だれのファンだった』とか、『どんな「たべもの」がすきだったか』なあーんてことまで、ちゃあんとつたわってくんるだもの。スゴイ！
ちなみに、そのこは『オフコース』のファンでしたあ！

『オフコース』っていえば、『小田さん』が『けっこん！』しちゃいましたねえ。ショック！
はるみのクラスでは、その『ショック』で、４人もやすんだひとがいました。

8 宇宙のゴミやさん

人のいるところなら、どこでも『神出鬼没!』にあらわるは『ゴミ』。

だから、人間の『宇宙進出』にともなって『ゴミ』も『うちゅう』へ!!

そんなわけで、宇宙空間のいたるところ『ゴミだらけ』になっちゃって、もう、『宇宙のなかにゴミがある』のか『ゴミのなかに宇宙がある』のかわかんなくなっちゃいました。タイヘン!

そこであらわれたのが『宇宙のゴミやさん』でーす。

この『ゴミやさん』は、ちらばってる『ゴミ』を『あつめちゃう!』なんて手間のかかることしないの。

とにかく、決められた日数のうちに『たのまれた場所』がキレイになってればいいんだもん、その場所にある『ゴミ』を外に押しだしちゃえば文句はない! 自己中心的!! はっきりいって、これは『宇宙ゴミ大戦争』ね!!

●あそびかた

RUNしちゃうと『画面』には写真❶みたく『ゲームの説明』がPRINTされちゃいます。

この『ゲームの説明』をよーく読んじゃってから『小文字のS』をタイプすると、ゲームが始まって写真❷みたくなっちゃうわけ。

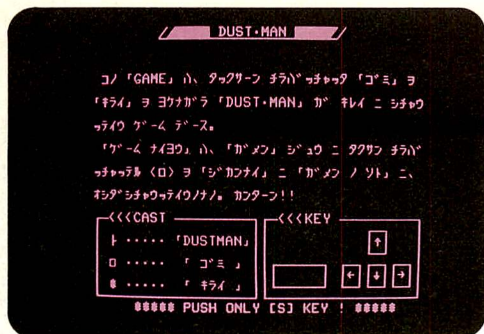
えと、『画面』じゅうに、たーくさん『ちらばっちゃってる』〈□〉は『ゴミ』で、これを『時間内』にいっぱい『画面の外』に押しだしちゃえばいいの。

でも『画面』には『機雷』〈*〉もあるから『注意!』しなくっちゃ!!

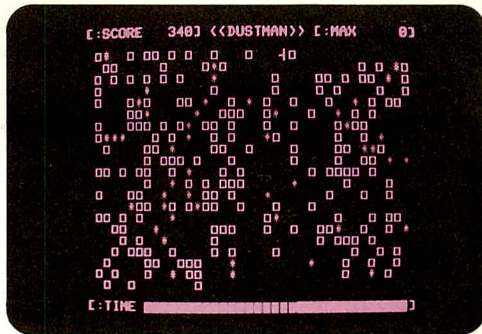
この『機雷』は、ほんのちょっとでも『動かしちゃったり』『さわっちゃったり』しちゃうと『爆発!!』するんです。タイヘン!

『ゴミ』は、いっぺんに『いくつでも』運べて、それをそのまま『画面のはしっこ』までもってくと、スコアに『1点』プラスされます。

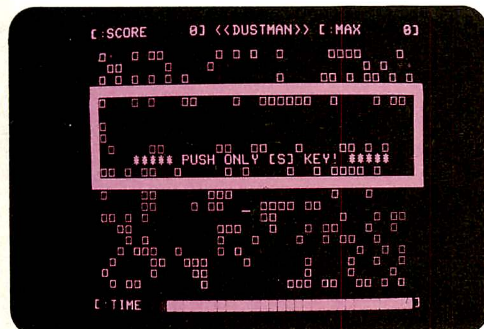
でも、このときに、『機雷』もいっしょに動かしちゃったりすると『機雷』が『爆発!』しちゃって『GAME　OVER!』になっちゃうから注意してね!



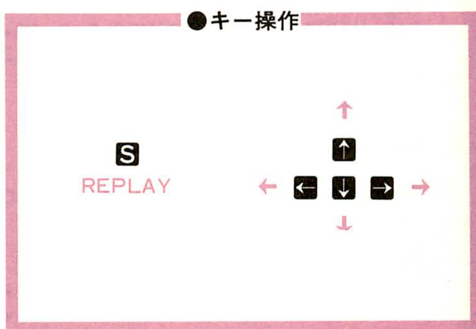
↑写真❶　ゲームの説明でーす。



↑写真❷　ムツカシイ！



↑写真❸　ゲームオーバー！





プログラム・リスト

```
10 REM *************************
20 REM ***                   ***
30 REM *** < THE DUST MAN >  ***
40 REM ***                   ***
50 REM ***        By         ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI  ***
70 REM ***                   ***
80 REM *************************
90 REM
100 DEFINT A-Z
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
120   COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
130 '
140 GOSUB 8000
150 '
160 H=0
170 '
180 S=0 :T=0 :X=19 :Y=13 :VX=0 :VY=0 :C$="├" :FLAG=0
190 '
200 REM ----- PRINT CRT SUB -----------
210 '
220 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
225   LINE( 1, 2)-(37,22)," ",7,BF
230 '
240 PRINTUSING "[:SCORE      0] <<DUSTMAN>> [:MAX #####]";H
250 '
260   LOCATE 0,24 :COLOR 5
270 PRINT "[:TIME "+STRING$(31," ")+"]";
280 '
290 LINE( 7,24)-(37,24),"■",3
300 '
310 FOR I=1 TO 300
320   LOCATE INT(RND(1)*37)+1,INT(RND(1)*21)+2
330     COLOR 6 :PRINT "□"
340 NEXT
350 '
360 FOR I=1 TO 50
370   LOCATE INT(RND(1)*37)+1,INT(RND(1)*21)+2
380     COLOR 2 :PRINT "*"
390 NEXT
400 '
410 LINE ( 0, 1)-(38,23),CHR$(255),7,B
420 '
430 LOCATE X,Y :COLOR 7 :PRINT C$
440 '
1000 REM ----- MAIN LOOP -------------
1010 '
1020 WHILE FLAG=0
1030 '
1040 I$=INKEY$
1050   IF I$=CHR$(29) THEN VX=-1 :VY=0 :C$="├"
1060   IF I$=CHR$(28) THEN VX= 1 :VY=0 :C$="┤"
1070   IF I$=CHR$(30) THEN VY=-1 :VX=0 :C$="┬"
```

- 10〜90: REM文
- 100〜120: 初期設定
- 140: ゲームの説明
- 160〜180: 変数の設定
- 220〜225: 画面をキレイに！
- 240〜290: 画面づくり
- 310〜340: ゴミをPRINT！
- 360〜390: 機雷をPRINT！
- 430: ゴミやさん表示
- 1050: ← をおした？
- 1060: → をおした？
- 1070: ↑ をおした？

```
1080   IF I$=CHR$(31) THEN VY= 1 :VX=0 :C$="┴" ← [↓] をおした？
1090 '
1100 P=SCREEN(X+VX,Y+VY)
1110   IF P=255 THEN GOSUB 5000
1120   IF P=ASC("□") THEN GOSUB 5100 ← ゴミをおすの？
1130   IF P=ASC("*") THEN FLAG=1 ← やられた？
1140 '
1150   COLOR 7
1160 LOCATE X,Y :PRINT " " ← ゴミやさんをけす
1170 '
1180   X=X+VX
1190   Y=Y+VY
1200 '
1210 LOCATE X,Y :PRINT C$ ← ゴミやさんＰＲＩＮＴ！
1220 '
1230 T=T+1
1240   IF T=300 THEN FLAG=1
1250 '                                  ─ ＴＩＭＥを表示
1260   COLOR 2
1270 LOCATE INT(T/10)+7,24 :PRINT "■";
1280 '
1290 WEND
1300 '
1310 GOSUB 7000 ← ゲームオーバー！
1320 '
1330 :::::::::: GOTO 180 ::::::::::
1340 '
5000 REM ----- STOP THE DUSTMAN SUB ---
5010 '
5020 BEEP 1
5030   VX=0 :VY=0
5040 BEEP 0
5050 '
5060 :::::::::: RETURN ::::::::::
5070 '
5100 REM ----- PUSH BLOCK SUB ---------
5110 '
5120 AX=X :AY=Y :OVER=0
5130 '
5140 WHILE OVER=0
5160   AX=AX+VX :AY=AY+VY
5190   P=SCREEN(AX,AY)                  ─ ブロックをおす
5200     IF P= 32 THEN GOSUB 5300
5210     IF P=255 THEN GOSUB 5400
5220     IF P= 42 THEN OVER=1 :FLAG=1
5240 WEND
5250 '
5260 :::::::::: RETURN ::::::::::
5270 '
5300 REM ----- PRINT BLOCK SUB --------
5310 '
5320   COLOR 6
5330 LOCATE AX,AY :PRINT "□"
5340 '
5350 OVER=1
5360 '
5370 :::::::::: RETURN ::::::::::
```

```
5380 '
5400 REM ----- SCORE ADD SUB ----------
5410 '
5420 FOR I=1 TO 10
5430   BEEP 1 :BEEP 0
5440 NEXT
5450 '
5460 S=S+10 :OVER=1
5470 '
5480   COLOR 7
5490 LOCATE 9,0 :PRINTUSING "####";S
5500 '
5510 :::::::::: RETURN ::::::::::
5520 '
7000 REM ----- GAME OVER SUB ----------
7010 '
7020 FOR I=135 TO 127 STEP -1
7030 '
7040   FOR J=1 TO 20
7050     BEEP 1 :BEEP 0
7060   NEXT
7070 '
7080   LOCATE X,Y :COLOR 7 :PRINT CHR$(I)
7090 '
7100 NEXT
7110 '
7120   COLOR 4
7130 LOCATE 5, 7 :PRINT "┌ ┌──┐┌──┐┌┐┌┬┬─┐ ┌──┐┬ ┬┬┬─┐┬──┐ ┐"
7140 LOCATE 5, 8 :PRINT "│ │ ┐├──┤││││├┤ │  │││├┤ ├┬─┘ │"
7150 LOCATE 5, 9 :PRINT "└ └──┘┴ ┴┴┴└┘┴┴──┘ └──┘└──┘┴──┘┴└┘ ┘"
7160 '
7170   COLOR 7
7180 LOCATE 5,11 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
7190 '
7200 WHILE INKEY$<>"s"
7210 '
7220   C=INT(RND(1)*7)+1
7230   LINE( 0, 5)-(38,13),"■",C,B
7240 '
7250 WEND
7260 '
7270 FOR I=1 TO 50
7280   BEEP 1 :BEEP 0
7290 NEXT
7300 '
7310 LOCATE 0,24
7320   FOR I=1 TO 25
7330     PRINT
7340   NEXT
7350 '
7360 IF S>H THEN H=S
7370 '
7380 :::::::::: RETURN ::::::::::
7390 '
8000 REM ----- DEMONSTRATION SUB ------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(18,"■")+"◤/"
```

5420–5440: 『ピー!』

5460–5490: スコアをプラスしちゃう!

7020–7100: 爆発!

7200–7250: キー入力まち

7270–7290: 『ピー!』

7310–7340: 画面をキレイに!

```
8030 LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT " DUST・MAN "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(21,"￣")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ｺﾉ 「GAME」 ﾊ, ﾀｯｸｻｰﾝ ﾁﾗﾊﾞｯﾁｬｯﾀ 「ｺﾞﾐ」 ｦ "
8080 PRINT :PRINT "「ｷﾗｲ」 ｦ ﾖｹﾅｶﾞﾗ 「DUST・MAN」 ｶﾞ  ｷﾚｲ ﾆ ｼﾁｬｳ"
8090 PRINT :PRINT "ｯﾃｲｳ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｰｽ。                          "
8100 PRINT :PRINT " 「ｹﾞｰﾑ ﾅｲﾖｳ」 ﾊ, 「ｶﾞﾒﾝ」 ｼﾞｭｳ ﾆ ﾀｸｻﾝ ﾁﾗﾊﾞ"
8110 PRINT :PRINT "ｯﾁｬｯﾃﾙ <ﾛ> ｦ 「ｼﾞｶﾝﾅｲ」 ﾆ 「ｶﾞﾒﾝ ﾉ ｿﾄ」 ﾆ, "
8120 PRINT :PRINT "ｵｼﾀﾞｼﾁｬｳｯﾃｲｳﾉﾅﾉ。 ｶﾝﾀｰﾝ!!                 "
8130 '
8140 LOCATE  5, 4 :COLOR 4 :PRINT "GAME"
8150 LOCATE 32, 4 :COLOR 2 :PRINT "ｺﾞﾐ"
8160 LOCATE  1 ,6 :COLOR 3 :PRINT "ｷﾗｲ"
8170 LOCATE 16, 6 :COLOR 4 :PRINT "DUST・MAN"
8180 LOCATE  2,10 :COLOR 3 :PRINT "ｹﾞｰﾑ ﾅｲﾖｳ"
8190 LOCATE  8,12 :COLOR 6 :PRINT "ﾛ"
8200 LOCATE 14,12 :COLOR 3 :PRINT "ｼﾞｶﾝﾅｲ"
8210 LOCATE 25,12 :COLOR 2 :PRINT "ｶﾞﾒﾝ ﾉ ｿﾄ"
8220 '
8230   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8240 PRINT "┌─<<<CAST ──────────┐┌─<<<KEY ──────────┐"
8250 FOR I=1 TO 6
8260 PRINT "│                   ││                  │"
8270 NEXT
8280 PRINT "└───────────────────┘└──────────────────┘"
8290 '
8300   COLOR 7
8310 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8320 LOCATE 32,18 :PRINT "│ │"
8330 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8340 LOCATE 21,20 :PRINT "┌────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8350 LOCATE 21,21 :PRINT "│    │ │ ││ ││ │"
8360 LOCATE 21,22 :PRINT "└────┘ └─┘└─┘└─┘"
8370 '
8380 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8390 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8400 SYMBOL (33*16,18*8),CHR$(30),2,1,2
8410 SYMBOL (33*16,21*8),CHR$(31),2,1,2
8420 '
8430   LOCATE 2,18
8440 COLOR 7 :PRINT "ﾄ ";
8450 COLOR 5 :PRINT "・・・・・ 「DUSTMAN」"
8460 '
8470   LOCATE 2,20
8480 COLOR 6 :PRINT "ﾛ ";
8490 COLOR 5 :PRINT "・・・・・  「 ｺﾞﾐ 」"
8500 '
8510   LOCATE 2,22
8520 COLOR 2 :PRINT "* ";
8530 COLOR 5 :PRINT "・・・・・  「 ｷﾗｲ 」"
8540 '
8550   COLOR 7
8560 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8570 '
8580   D$=" DUST・MAN "
8590 '
```

ゲームの説明（8030〜8210）

ワクを表示（8230〜8280）

キー操作を説明（8300〜8410）

登場人物の説明（8430〜8530）

```
8600 WHILE INKEY$<>"s"
8610 '
8620   D$=RIGHT$(D$,9)+LEFT$(D$,1)
8630   LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8640 '
8650   R=RND(1)
8660 '
8670 WEND
8680 '
8690 FOR I=1 TO 50
8700   BEEP 1 :BEEP 0
8710 NEXT
8720 '
8730 LOCATE 0,24
8740   FOR I=1 TO 25
8750     PRINT
8760   NEXT
8770 '
8780 :::::::::: RETURN ::::::::::
8790 '
8800 REM ============================
8810 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION
8820 REM ============================
```

キー入力まち (8600–8670)

『ビー！』 (8690–8710)

画面をキレイにしちゃうんだもん！ (8730–8760)



はるみのプライベート日記

10月24日（日）はれ

きょうは、ほんとは『おともだち』と、どっかへいきたかったんだけど、『しんせきのおじさん』がきたので、はるみは１日じゅう『おうち』にいました。

あッ、『おじさん』っていっても、まだわかくって『30さい』くらいで、きょうは、こどもの『まゆみちゃん』をつれてきました。

ほんと、ちっちゃな『おんなのこ』って、『さくらんぼ』みたいで、すっごく『かわいい！』の。

はるみが、『まゆみちゃん、いま、いくつ？』なあんてたずねると、手を『パッ！』てひろげて『いつつ!!』って、かおを『まっか』にしてこたえるんだもん。かわいいッ！

それで、『まゆみちゃん』と『はるみのおへや』で、いっしょにあそんだんだけど、『まゆみちゃん』は『外国へきた！』みたいに『ピョンピョン』はねまわっちゃうんです。

それから、『まゆみちゃん』が、はるみに『えほん』をよんでくれちゃうのには、ちょっとこまっちゃいました。

もう、おんなじのを、10回も20回もよんでくれちゃうんだもん、やんなっちゃう！

それも、『しんけん！』にきいてなくっちゃいけないんです。

ちょっと、『うわのそら』できいてたりすると、『ちゃんと、きいてなきゃダメ！』って、おこられちゃうんだから……。

ほんと、ちっちゃな『おんなのこ』って、かわいい！

うーん、はるみも、こんなかわいい『いもうと』ほしいなあ。

9 平安京エイリアン(特別編)

この『ゲーム』は、『平安京!』にあらわれた『エイリアンさん』を、『ケビイシ』が穴を掘って、その穴に『エイリアンさん』を埋めてやっつけちゃうっていう『古代史ＳＦゲーム』でーす。ナント!

このゲームは、今までのみたいに『○○掘り!』とかして待ってるより、追いかけてってやっつけないとダメなの。

そんなとこが、ちょっぴり『NOW!!』なゲームでーすッ!!

● あそびかた

えと、『ゲーム』がはじまっちゃうと『エイリアンさん』が『平安京』にあらわれて写真❶みたくなっちゃいます。それで、にっくき『エイリアンさん』をやっつけちゃうには、まず『穴』を掘って、その穴に『エイリアンさん』が落ちたら『すばやく!』その穴を埋めちゃえばいいの。

でも、せっかく『エイリアンさん』が落ちたのに『そのまま、ほっぽっといたり』『ほかのエイリアンさんが助けちゃったり』しちゃうと、『エイリアンさん』は穴からはいあがってまた動きだしちゃう!　恐怖!!

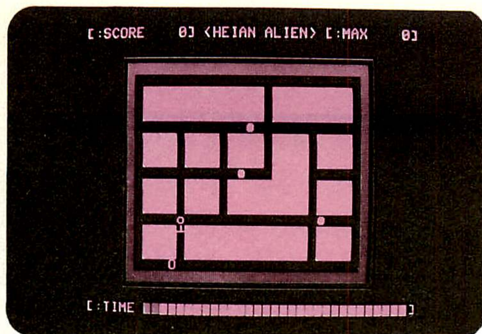
それで、『穴を掘りたいよおー!』って思ったら『小文字のｚ』を押せば図①みたいに『ポコポコ』と穴が大きくなって『大文字の０』になっちゃえば『完成!』でーす。やったあ!

掘りかけの『穴』は『エイリアンさん』が通れちゃうから、ちゃあんと『大文字の０』になるまで、ちゃあんと掘ってね。

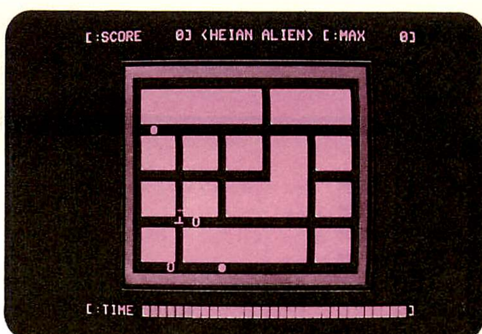
こうやって掘った穴に、もしも『エイリアンさん』が落っこちちゃうと『ピッ!』って音を出して〈X〉ってPRINTしちゃうから、すぐそこへ行って『穴』を埋めちゃいましょう。

『穴』を埋めちゃうには『小文字のｘ』を押せば図②みたいに『ドンドン』穴が埋まってっちゃって、最後まで埋めちゃうと『ビッ!』って『エイリアンさん』が泣いて、スコアに点数がプラスされるんです。

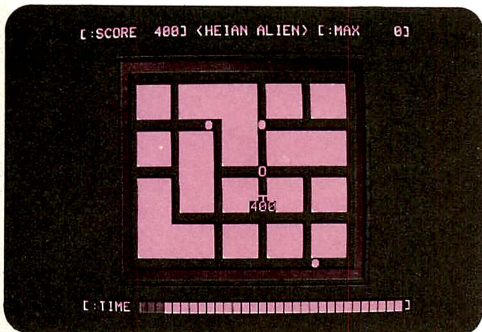
こうやって『４ヒキ』の『エイリアンさん』をやっつけちゃうと『１面クリア!』。でも『TIME』がなくなっちゃったり、『エイリアンさん』に食べられちゃったりすると『GAME OVER』でーす。



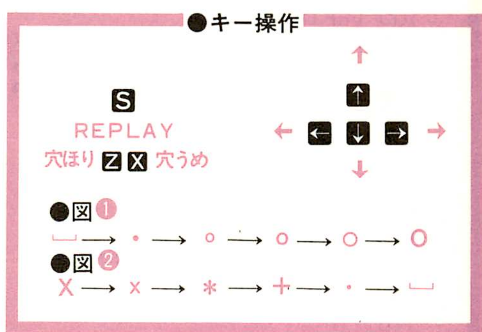
⬆写真❶　エイリアン出現



⬆写真❷　穴をほっちゃうんだもーん!



⬆写真❸　やっつけちゃったあ!!





プログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM ***                  ***
30 REM *** <HI-SPEAD ALIEN> ***
40 REM ***                  ***
50 REM ***        By        ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                  ***
80 REM ************************
90 REM
100 DEFINT A-Z
110 DIM AX(8),AY(8),VX(8),VY(8),M(8),D%(3)
120   WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
130     COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
140 '
150 GOSUB 8000
160 '
170 H=0
180 '
190 S=0 :C=6
200   T=0 :T1=60 :OVER=0
210 '
300 REM ------ CRT PRINT SUB ------------
310 '
320 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
325   LINE( 5, 3)-(32,21)," ",2,BF
330 '
340 PRINTUSING "[:SCORE#####] <HEIAN ALIEN> [:MAX#####]";S;
H
350 '
360 LINE( 5, 3)-(32,21),"█",2,B
370 '
380 FOR I=7 TO 27 STEP 5
390   FOR J=5 TO 17 STEP 4
400     LINE(I,J)-(I+3,J+2),"█",3,BF
410   NEXT
420 NEXT
430 '
440 FOR I=1 TO 7
450   R=INT(RND(1)*2)
460     IF R=0 THEN GOSUB 5000
470     IF R=1 THEN GOSUB 5100
480 NEXT
490 '
500 LOCATE 4, 2 :COLOR 4
510   PRINT "┌"+STRING$(28,"─")+"┐"
520 '
530   FOR I=3 TO 21
540     LOCATE  4,I :PRINT "|"
550     LOCATE 33,I :PRINT "|"
560   NEXT
570 '
580 LOCATE 4,22
590   PRINT "└"+STRING$(28,"─")+"┘"
```

10–90: REM文

100–130: 初期設定

150: ゲームの説明しちゃう!

160–200: 変数を設定

320–325: 画面をキレイにしよう!

360–480: 迷路をPRINT!

500–590: ワクをPRINT!

```
600 '
610 LOCATE 0,24 :COLOR 5                          ┐
620   PRINT "[:TIME "+STRING$(31,"■")+"]";        ├── TIMEを表示
630     LINE( 7,24)-(37,24),"■",6                 ┘
640 '
650 C=C+1 :C1=0                  ┐
660   IF C=7 THEN C=4            ┘── ALIENの数を決める！
670 '
680 FOR I=1 TO C
690 '
700   FOR J=1 TO 10              ┐
710     BEEP 1 :BEEP 0           ├── 『ビー！』
720   NEXT                       ┘
730 '
740     FLAG=0
750   WHILE FLAG=0
760 '
770     AX(I)=6+INT(RND(1)*6)*5  ┐
775     AY(I)=4+INT(RND(1)*5)*4  ┘── ALIENの位置を決める！
780     VX(I)=0 :VY(I)=0
785     M (I)=0
790 '
800     P=SCREEN(AX(I),AY(I))
810       IF P=ASC(" ") THEN FLAG=1
820 '
830   WEND
840 '
850   LOCATE AX(I),AY(I)         ┐
860     COLOR 5 :PRINT "●"       ┘── ALIENをPRINT！
870 '
880   FOR J=1 TO 500             ┐
890   NEXT                       ┘── 時間まち
900 '
910 NEXT
920 '
925   FLAG=0
930 WHILE FLAG=0
935 '
940   X=6+INT(RND(1)*6)*5        ┐
945   Y=4+INT(RND(1)*5)*4        ┘── ケビイシの位置を決める
950   C$="┤ "
955 '
960   P=SCREEN(X,Y)
965     IF P=ASC(" ") THEN FLAG=1
970 '
975 WEND
980 '
1000 REM ----- MAIN LOOP --------------
1005 '
1010 WHILE OVER=0
1015 '
1020 I$=INKEY$ :VX=0 :VY=0
1030   IF I$=CHR$(29) THEN VX=-1 :FX=-1 :FY=0 :C$="┤ " ←[←] をおした？
1040   IF I$=CHR$(28) THEN VX= 1 :FX= 1 :FY=0 :C$="├"  ←[→] をおした？
1050   IF I$=CHR$(30) THEN VY=-1 :FY=-1 :FX=0 :C$="┴"  ←[↑] をおした？
1060   IF I$=CHR$(31) THEN VY= 1 :FY= 1 :FX=0 :C$="┬"  ←[↓] をおした？
1070 '
```

```
1100 P=SCREEN(X+FX,Y+FY)
1110 '
1120   IF I$="z" THEN GOSUB 5200  ← 穴をほっちゃうの?
1130   IF I$="x" THEN GOSUB 5400  ← 穴をうめちゃうの?
1140 '
1145 P=SCREEN(X+VX,Y+VY)
1150   IF P<>ASC(" ") THEN GOSUB 5800  ← 動ける?
1160 '
1170   COLOR 7
1180 LOCATE X,Y :PRINT " "  ← ケビイシをけす
1190 '
1200   X=X+VX
1210   Y=Y+VY
1220 '
1230 LOCATE X,Y :PRINT C$  ← ケビイシをPRINT
1240 '
1250 FOR I=1 TO C
1260 '
1270   IF M(I)<0 THEN 1460  ← ALIEN死んでる?
1280 '
1290   IF M(I)>0 THEN GOSUB 5900 :GOTO 1460  ← ALIEN穴におちてる?
1300 '
1310 IF(AX(I)-6)MOD5=0AND(AY(I)-4)MOD4=0 THEN GOSUB 6400  ← 曲れる?
1320 '
1330   COLOR 5
1340 LOCATE AX(I),AY(I) :PRINT " "  ← ALIENをけす
1350 '
1360   AX(I)=AX(I)+VX(I)
1370   AY(I)=AY(I)+VY(I)
1380 '
1390 P=SCREEN(AX(I),AY(I))
1400   IF P=ASC("▓") THEN GOSUB 6600 :GOTO 1460
1410   IF P=ASC("O") THEN GOSUB 6700 :GOTO 1460
1420   IF P=ASC(C$ ) THEN OVER=1  ← ゲームオーバー!
1430 '
1440 LOCATE AX(I),AY(I) :PRINT "●"  ← ALIENをPRINT!
1450 '
1460 NEXT
1470 '
1480 T=T+1                     ┐
1490   IF T=300 THEN OVER=1    ┘ ← TIME COUNT!
1500 '
1510 LOCATE INT(T/10)+7,24 :COLOR 1 :PRINT "▓"; ← TIMEメーター表示
1520 '
1530 T1=T1-1
1540   IF T1<0 THEN T1=0
1550 '
1560 WEND
1570 '
1580 IF OVER=1 THEN GOSUB 7400  ← ゲームオーバー!
1590 IF OVER=2 THEN GOSUB 7000 :GOTO 200  ← 1面クリア!
1600 '
1610 :::::::::: GOTO 180 ::::::::::
1620 '
5000 REM ----- PRINT BLOCK SUB 1 ------
5010 '
5020 M=11+INT(RND(1)*4)*5
```

```
5030 N= 5+INT(RND(1)*4)*4
5040 '
5050   LINE(M,N)-(M,N+2),"█",3
5060 '
5070 :::::::::: RETURN ::::::::::
5080 '
5100 REM ----- PRINT BLOCK SUB 2 -------
5110 '
5120 M= 7+INT(RND(1)*5)*5
5130 N= 8+INT(RND(1)*3)*4
5140 '
5150   LINE(M,N)-(M+3,N),"█",3
5160 '
5170 :::::::::: RETURN ::::::::::
5190 '
5200 REM ----- DIG UP SUB -------------
5210 '
5220 D=INSTR(" ・｡oO",CHR$(P))          ┐
5230   IF D=0 THEN RETURN               │
5240 '                                  │
5250 BEEP 1                             │
5260 '                                  ├── 穴をほる
5270   LOCATE X+FX,Y+FY :COLOR 7        │
5280     PRINT MID$("・｡oOO",D,1)       │
5290 '                                  │
5300 BEEP 0                             ┘
5310 '
5320 :::::::::: RETURN ::::::::::
5330 '
5400 REM ----- FILL UP SUB -------------
5410 '
5420 D=INSTR("Ooo｡・",CHR$(P))                  ┐
5430   IF D=0 THEN GOSUB 5600 :RETURN          │
5440 '                                          │
5450 BEEP 1                                     │
5460 '                                          ├── 穴をうめる
5470   LOCATE X+FX,Y+FY :COLOR 7                │
5480     PRINT MID$("Oo｡・ ",D,1)               │
5490 '                                          │
5500 BEEP 0                                     │
5510 '                                          ┘
5520 :::::::::: RETURN ::::::::::
5530 '
5600 REM ----- FILL UP SUB 2 ----------
5610 '
5620 D=INSTR("XX*+.",CHR$(P))                       ┐
5630   IF D=0 THEN RETURN                           │
5640 '                                              │
5650 BEEP 1                                         │
5660 '                                              ├── ＡＬＩＥＮのおちた穴をうめる
5670   LOCATE X+FX,Y+FY :COLOR 2                    │
5680     PRINT MID$("X*+."+CHR$(255),D,1)           │
5690 '                                              │
5700 BEEP 0                                         │
5710 '                                              ┘
5720 :::::::::: RETURN ::::::::::
5730 '
```

```
5800 REM ----- STOP THE MAN SUB --------
5810 '
5820 VX=0
5830 VY=0
5840 '
5850 :::::::::: RETURN ::::::::::
5860 '
5900 REM ------ PEEK FAINT ALIEN SUB ---
5910 '
5920 M(I)=M(I)-1
5930 '
5940 P=SCREEN(AX(I),AY(I))
5950   IF P=255 THEN GOSUB 6000 ←―――― 穴をうめられた？
5960   IF P= 32 THEN M(I)=0 ←―――― 仲間にたすけられた？
5970 '
5980 :::::::::: RETURN ::::::::::
5990 '
6000 REM ------ SCORE ADD SUB -----------
6010 '
6020 GET@(AX(I)-1,AY(I))-(AX(I)+1,AY(I)),D%
6030 '
6040 LOCATE AX(I)-1,AY(I) :COLOR 6                      ]―――― スコアを表示
6050   PRINT CHR$(INT(T1/10)+ASC("1"))+"00"
6060 '
6070 FOR M=0 TO 10
6080 '
6090   FOR N=0 TO 10
6100     BEEP 1 :BEEP 0
6110   NEXT
6120 '                                                 ―――― 『ビー！』
6130   FOR N=0 TO 10
6140     BEEP 1 :BEEP 0
6150   NEXT
6160 '
6170 NEXT
6180 '
6190 S=S+(INT(T1/10)+1)*100 ←―――― スコア・プラス
6200 '
6210 LOCATE 7,0 :COLOR 7 :PRINTUSING "#####";S
6220 '
6230 M(I)=-1 :T1=60
6240 '
6250 C1=C1+1                                  ]―――― 全員やっつけたあ？
6260   IF C1=C THEN OVER=2
6270 '
6280 PUT@(AX(I)-1,AY(I))-(AX(I)+1,AY(I)),D%,3
6290   LINE( 5, 3)-(32,21),"■",2,B
6300 '
6310 LOCATE AX(I),AY(I) :PRINT " "
6320 '
6330 :::::::::: RETURN ::::::::::
6340 '
6400 REM ----- SET ALIEN MOVING SUB ---
6410 '
6440   FLAG=0
6450 WHILE FLAG=0
6460 '
```

```
6470   R=INT(RND(1)*2)
6480     IF R=0 THEN VX(I)=INT(RND(1)*2)*2-1 :VY(I)=0
6490     IF R=1 THEN VY(I)=INT(RND(1)*2)*2-1 :VX(I)=0
6500 '
6510   P=SCREEN(AX(I)+VX(I),AY(I)+VY(I))
6520     IF P<>ASC("█") THEN FLAG=1
6530 '
6540 WEND
6550 '
6560 :::::::::: RETURN ::::::::::
6570 '
6600 REM ----- STOP THE ALIEN SUB ------
6610 '
6620 AX(I)=AX(I)-VX(I)
6630 AY(I)=AY(I)-VY(I)
6640 '
6650 GOSUB 6400
6660 '
6670 :::::::::: RETURN ::::::::::
6680 '
6700 REM ----- FALL ALIEN SUB ----------
6710 '
6720 FOR J=1 TO 30
6730   BEEP 1 :BEEP 0
6740 NEXT
6750 '
6760 M(I)=12
6770 '
6780 LOCATE AX(I),AY(I) :COLOR 2 :PRINT "X"
6790 '
6800 :::::::::: RETURN ::::::::::
6810 '
7000 REM ----- PATTERN CLEAR SUB ------
7010 '
7020 FOR I=T TO 300
7030 '
7040   LOCATE INT(I/10)+7,24 :COLOR 4 :PRINT "█";
7050 '
7060   S=S+5
7070   LOCATE 7,0 :COLOR 7 :PRINTUSING "#####";S
7080 '
7090   FOR J=1 TO 3
7100     BEEP 1 :BEEP 0
7110   NEXT
7120 '
7130 NEXT
7140 '
7150 FOR I=1 TO 1000
7160 NEXT
7170 '
7172 LINE( 6, 4)-(31,20)," ",7,BF
7174 '
7180   COLOR 7
7190 LOCATE 6, 6 :PRINT " ███| PATTERN CLEAR! |███"
7200 '
7210   COLOR 5
7220 LOCATE 6, 9 :PRINT " ｱﾅﾀ ﾊ, ｢ﾍｲｱﾝ ｷｮｳ｣ ﾆ ｱﾗﾜﾚﾀ"
```

ALIENの動きを決める！

『ビッ！』

すこしのあいだ仮死

残りのTIMEをスコアにプラス

時間まち

メッセージ！

```
7230 LOCATE 6,11 :PRINT "「ALIEN」ｦ ｾﾞﾝﾌﾞ ﾔｯﾂｹﾁｬｲﾏｼﾀ｡"
7240 LOCATE 6,13 :PRINT " ﾃﾞﾓ､ 「ALIEN」ﾊ､ ｼﾂｺｸ ｵｿｯﾃｷ"
7250 LOCATE 6,15 :PRINT "ﾏｰｽ｡ ﾀｲﾍﾝ!!"
7260 '
7270 FOR I=1 TO 5000        ── 時間まち
7280 NEXT
7300 IF S>H THEN H=S
7320 :::::::::: RETURN ::::::::::
7330 '
7400 REM ----- GAME OVER SUB -----------
7410 '
7420 FOR I=135 TO 127 STEP -1
7440   FOR J=1 TO 20
7450     BEEP 1 :BEEP 0
7460   NEXT                                 ── 爆発!
7480   LOCATE X,Y :COLOR 7 :PRINT CHR$(I)
7490 '
7500 NEXT
7510 '
7520   COLOR 4
7530 LOCATE 4, 7 :PRINT "┌ ┌──┐┌──┐┌┐┌─┬─┐ ┌──┐┬ ┬─┬─┐┌──┐ ┐"
7540 LOCATE 4, 8 :PRINT "│ │ ┐├──┤│││ │H  │  ││ │ H │├─┘ │"
7550 LOCATE 4, 9 :PRINT "└ └──┘┴ ┴┴┘└─┴──┘ └──┘└──┘─┴─┘┴└┘ ┘"
7560 '
7570   COLOR 7
7580 LOCATE 4,11 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
7600 WHILE INKEY$<>"s"
7620   C=INT(RND(1)*7)+1
7630   LINE( 5, 3)-(32,21),"■",C,B        ── キー入力まち
7640 '
7650 WEND
7660 '
7670 FOR I=1 TO 50
7680   BEEP 1 :BEEP 0                      ── 『ビー!』
7690 NEXT
7710 LOCATE 0,24
7720   FOR I=1 TO 25
7730     PRINT                             ── 画面をキレイに!
7740   NEXT
7750 '
7760 IF S>H THEN H=S
7770 '
7780 :::::::::: RETURN ::::::::::
7790 '
8000 REM ----- DEMONSTRATION SUB -------
8010 '
8020 LOCATE  7,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(22,"■")+"◤/"
8030 LOCATE 12,0 :COLOR 7 :PRINT " HI-SPEAD・ALIEN "
8040 LOCATE  7,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(25,"‾")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ｺﾉ 「GAME」 ﾊ､ 「ﾍｲｱﾝｷｮｳ」 ﾆ ｱﾗﾜﾚﾀ 「ALIEN」"
8080 PRINT :PRINT "ｦ､ 「ｹﾋﾞｲｼ」 ｶﾞ 「ｱﾅ」 ｦ ﾎｯﾃ ﾔｯﾂｹﾁｬｳ ｯﾃｲｳ ﾖ"
8090 PRINT :PRINT "ｸｱﾙ ｶﾝｼﾞ ﾉ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｽ｡                 "
8100 PRINT :PRINT " ｺｳｼﾃ､ 「ﾍｲｱﾝｷｮｳ」 ﾆ ｱﾗﾜﾚﾀ 「ALIEN」 ｦ ｾﾞｰﾝ"
8110 PRINT :PRINT "ﾌﾞ ﾔｯﾂｹﾁｬｴﾊﾞ 「PATTERN CLEAR!!」          "
8120 PRINT :PRINT " ﾃﾞﾓ､ 「TIMEOVER」ﾔ ﾀﾍﾞﾗﾚﾙﾄ､ 「ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ」"
```

```
8140 LOCATE  5, 4 :COLOR 6 :PRINT "GAME"
8150 LOCATE 15, 4 :COLOR 2 :PRINT "ﾍｲｱﾝｷｮｳ"
8160 LOCATE 33, 4 :COLOR 3 :PRINT "ALIEN"
8170 LOCATE  4, 6 :COLOR 4 :PRINT "ｹﾋﾞｲｼ"
8180 LOCATE 15, 6 :COLOR 3 :PRINT "ｱﾅ"
8190 LOCATE 26,10 :COLOR 3 :PRINT "ALIEN"
8200 LOCATE 14,12 :COLOR 4 :PRINT "PATTERN CLEAR!!"
8210 LOCATE  7,14 :COLOR 2 :PRINT "TIMEOVER"
8220 '
8230   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8240 PRINT "┌<<<CAST ──────────┐┌<<<KEY ──────────┐"
8250 FOR I=1 TO 6
8260 PRINT "│                  ││                 │"
8270 NEXT
8280 PRINT "└──────────────────┘└─────────────────┘"
8290 '
8300   COLOR 7
8310 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8320 LOCATE 32,18 :PRINT "│ │"
8330 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8340 LOCATE 21,20 :PRINT "┌─┐┌─┐  ┌─┐┌─┐┌─┐"
8350 LOCATE 21,21 :PRINT "│Z││X│  │ ││ ││ │"
8360 LOCATE 21,22 :PRINT "└─┘└─┘  └─┘└─┘└─┘"
8380 LOCATE 22,21 :COLOR 2 :PRINT "Z"
8390 LOCATE 25,21 :COLOR 2 :PRINT "X"
8410 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8420 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8430 SYMBOL (33*16,18*8),CHR$(30),2,1,2
8440 SYMBOL (33*16,21*8),CHR$(31),2,1,2
8450 '
8460   LOCATE 3,19
8470 COLOR 7 :PRINT "┤ ";
8480 COLOR 7 :PRINT "････ ｢ｹﾋﾞｲｼ｣"
8500   LOCATE 3,21
8510 COLOR 5 :PRINT "● ";
8520 COLOR 7 :PRINT "････ ｢ｴｲﾘｱﾝ｣"
8530 '
8540   COLOR 7
8550 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****";
8560 '
8570   D$=" HI-SPEAD･ALIEN "
8580 '
8590 WHILE INKEY$<>"s"
8610   D$=RIGHT$(D$,15)+LEFT$(D$,1)
8620     LOCATE 12,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8640   R=RND(1)
8660 WEND
8670 '
8680 FOR I=1 TO 50
8690   BEEP 1 :BEEP 0
8700 NEXT
8720 LOCATE 0,24
8730   FOR I=1 TO 25
8740     PRINT
8750   NEXT
8760 '
8770 :::::::::: RETURN ::::::::::
```

- 8140–8210: ゲームの説明
- 8230–8280: ワクを表示
- 8300–8440: キー操作
- 8460–8520: 登場人物を説明
- 8570–8660: キー入力まち
- 8680–8700: 『ピー』
- 8720–8750: 画面をキレイにしちゃう！

10 水道管とねずみさん

この『ゲーム』は、迷路みたいになっちゃってる『水道管』のなかを、『チューチューねずみさん』が『ワナ』にひっかからないように、『チーズ』を食べながらくぐりぬけちゃうっていうゲームです。

やっぱり『リアルタイム・ゲーム』っていうと『反射神経を競う！』っていうカンジだから、『もっとパズルみたいの作ってみたいなあ』って思って作っちゃったのが、この『水道管とねずみさん』なの。

使う『KEY』は スペース だけ！

でも、『あたま』をよーく働かせないと、うまくいかないんでーす。

●あそびかた

ゲームが始まっちゃうと、まず『ゲームのムツカシさ！』を『マイコンくん』がきいてくるから、こたえてあげてね！（値がちいさいほうがムツカシイんでーす）『ゲームのムツカシさ』をタイプすると写真❶みたくなっちゃいます。『ゲーム内容』は、『ねずみさん〈●〉が『ワナ』〈♠〉にひっかからないように、できるだけたくさん『チーズ』〈□〉を食べて出口へでるっていうものです。

この『ねずみさん』は、つぎの『４つのルール』にしたがって動きます。

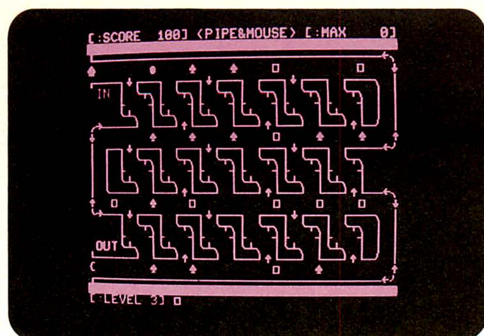
ルール１ 図❶みたいな『分れ道』のとき スペース を押すと、矢印の方へへまがります。だけど、図❷みたく矢印がないとダメなの。

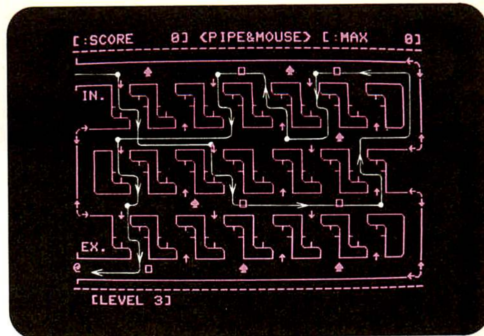
ルール２ 『分れ道』をでたとき『ねずみさん』は『分れ道に入るまえに動いてた方向』にうごきます（図❸）。

ルール３ 図❹みたいな『曲り道』だと、『ねずみさん』はその『曲り道』にそってうごきます。

ルール４ これから動くとこに『チーズ』があるとスコアにプラス100して、たまに『ワナ』『チーズ』をあたらしく表示！

ちょっと『ムツカシイ！』けど、みなさんはタイミングよく スペース を押して、うまく『ねずみさん』が『チーズを食べちゃう』ように『ワナにひっかかっちゃわない』ようにしちゃえばいいわけ。カンタン！

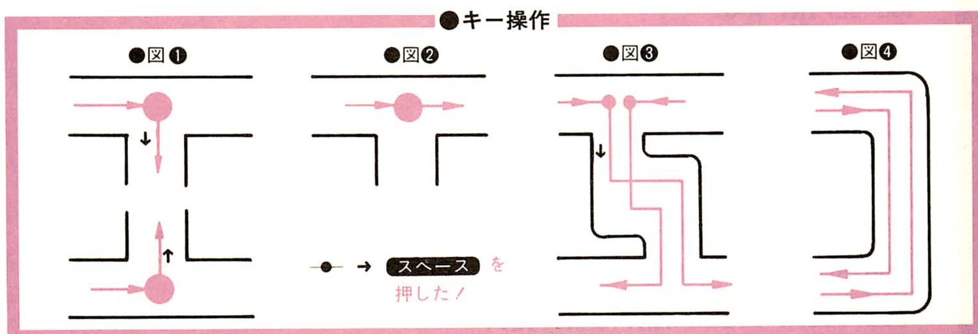


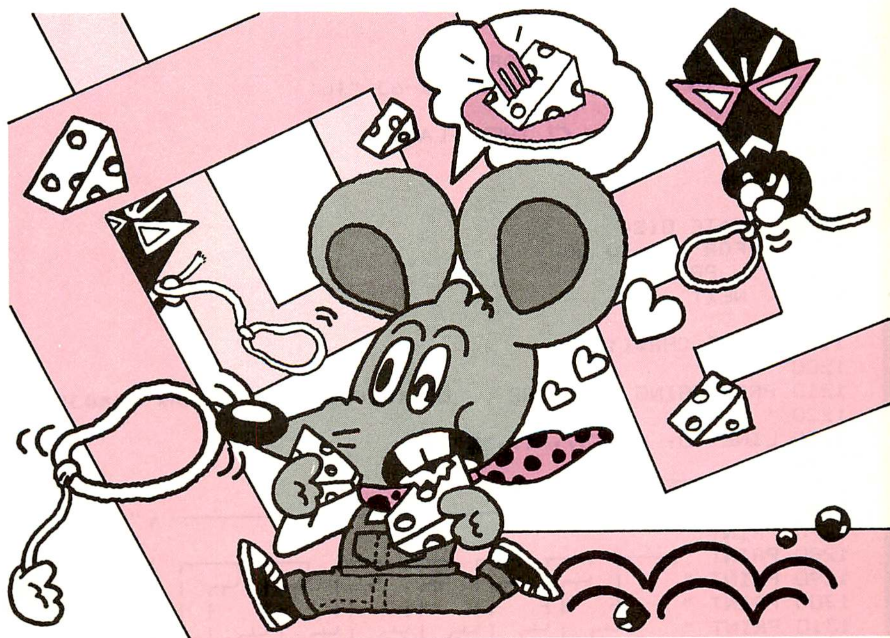


写真❶ ゲーム・スタート！

写真❷ EXAMPLE

●キー操作





プログラム・リスト

```
10 REM *************************
20 REM ***                   ***
30 REM *** <PIPE AND MOUSE>  ***
40 REM ***                   ***
50 REM ***        By         ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI  ***
70 REM ***                   ***
80 REM *************************
90 REM
100 DEFINT A-Z
110 DIM P(39,24)
120 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
130   COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
140 '
150 GOSUB 8000
160 '
170 H=0
180 '
190 S=0 :X=0 :Y=3 :V=1 :VX=1 :VY=0 :PS=ASC("♣") :OVER=0
200 '
1000 REM ----- PRINT CRT SUB ----------
1010 '
1020 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
1030 '
1040   FLAG=0
1050 WHILE FLAG=0
1060 '
1070   LOCATE 4,23 :COLOR 7
1080     INPUT "INPUT LEVEL [2-6] ";L
1090 '
1100   IF L>1 AND L<7 THEN FLAG=1
1110 '
1120 WEND
1130 '
1140 LOCATE 0,24
1150   FOR I=1 TO 25
1160     PRINT
1170   NEXT
1180 '
1190 PRINT CHR$(12);
1200 '
1210 PRINTUSING "[:SCORE    0] <PIPE&MOUSE> [:MAX ####]";H
1220 '
1230 LINE( 0, 1)-(37, 1),"■",1
1240 '
1250   LOCATE 0,2 :COLOR 5
1260 PRINT "└──────────────────────────────────┐"
1270 PRINT "                                    "
1280 PRINT "┌───┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ |"
1290 PRINT "    | ┐ | ┐ | ┐ | ┐ | ┐ | ┐ |  ┐  | |"
1300 PRINT "   ├ ┤├ ┤├ ┤├ ┤├ ┤├ ┤├    ┤ | |"
1310 PRINT "    ┘ |┘ |┘ |┘ |┘ |┘ |┘ |  | |"
1320 PRINT "┌ ───┘ └──┘ └──┘ └──┘ └──┘ └──┘ └──┘ |"
```

REM文（10〜90）

初期設定（100〜130）

ゲームの説明でーす（150）

変数の設定（190）

ゲームのレベル入力（1040〜1120）

画面をキレイにしちゃう！（1140〜1190）

```
1330 PRINT "                                           "
1340 PRINT "| ┌─┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌─────┘"
1350 PRINT "| | | └┐ | └┐ | └┐ | └┐ | └┐ | └┐     "
1360 PRINT "| | ├  ┤├  ┤├  ┤├  ┤├  ┤├  ┤     "
1370 PRINT "| | └┐ |└┐ |└┐ |└┐ |└┐ |└┐ |     "
1380 PRINT "| └──┘ └──┘ └──┘ └──┘ └──┘ └──┘ └─────┐"
1390 PRINT "                                           "
1400 PRINT "> ─┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ |"
1410 PRINT "   | └┐ | └┐ | └┐ | └┐ | └┐ | └┐ | |"
1420 PRINT "   ├  ┤├  ┤├  ┤├  ┤├  ┤├  ┤ | |"
1430 PRINT "   └┐ |└┐ |└┐ |└┐ |└┐ |└┐ | | |"
1440 PRINT "└──┘ └──┘ └──┘ └──┘ └──┘ └──┘ └─┘ |"
1450 PRINT "<                                          "
1460 PRINT "┌─────────────────────────────────────┘"
1470 '
1480 LINE( 0,23)-(37,23),"■",1
1490 '
1500 LOCATE 0,24 :COLOR 6 :PRINTUSING "[:LEVEL #]";L;
1510 '
1520 LOCATE 1, 5 :COLOR 4 :PRINT "IN "
1530 LOCATE 1,19 :COLOR 3 :PRINT "OUT"
1540 '
1550 FOR M=4 TO 16 STEP 6
1560   FOR N=5 TO 25 STEP 10
1570 '
1575     P(N,M)=31
1580     SYMBOL (N*16,M*8),CHR$(31),2,1,7
1590 '
1600   NEXT
1610 NEXT
1620 '
1630 FOR M=8 TO 20 STEP 6
1640   FOR N=12 TO 32 STEP 10
1650 '
1655     P(N,M)=30
1660     SYMBOL (N*16,M*8),CHR$(30),2,1,7
1670 '
1680   NEXT
1690 NEXT
1700 '
1710 RESTORE
1720   FOR I=1 TO 12
1730 '
1740     READ M,N,C
1750 '
1755     P(M,N)=C
1760     SYMBOL (M*16,N*8),CHR$(C),2,1,7
1770 '
1780   NEXT
1790 '
1810 DATA 36,02,29, 37,03,31, 01,08,28
1820 DATA 00,09,31, 37,09,30, 36,10,29
1830 DATA 36,14,29, 00,15,30, 37,15,31
1840 DATA 01,16,28, 37,21,30 ,36,22,29
1850 '
1860 FOR M=3 TO 21 STEP 6
1870   FOR N=3 TO 33 STEP 5
```

画面をつくる

矢印をＰＲＩＮＴ！

矢印をＰＲＩＮＴ！

```
1880 '
1890   R=INT(RND(1)*L) :C$=" " :C=2
1900     IF R=0 THEN C$="□" :C=6
1910     IF R=1 THEN C$="♣" :C=2
1920 '
1930     LOCATE N,M :COLOR C :PRINT C$
1940 '
1950   NEXT
1960 NEXT
1970 '
1972 LOCATE 3, 3 :PRINT " "
1974 LOCATE 3,21 :PRINT " "
1976 '
1980   PRINT CHR$(7);
1990 '
2000 REM ------ MAIN LOOP ---------------
2010 '
2012 WHILE OVER=0
2014 '
2020 P=SCREEN(X+VX,Y+VY)
2025 D=P(X+VX,Y+VY)
2030   IF P=ASC("┴")           THEN VX= 1 :VY=0 :P=ASC(" ")
2040   IF P=ASC("┬")           THEN VX=-1 :VY=0 :P=ASC(" ")
2050   IF P=ASC("┤") OR D=31 THEN VY= 1 :VX=0 :P=ASC(" ")
2060   IF P=ASC("├") OR D=30 THEN VY=-1 :VX=0 :P=ASC(" ")
2070   IF D=28 THEN          V= 1 :VX= 1 :VY=0 :P=ASC(" ")
2080   IF D=29 THEN          V=-1 :VX=-1 :VY=0 :P=ASC(" ")
2090   IF P=ASC("-") THEN VX=V :VY=0 :P=ASC(" ") :GOTO 2000
2100 '
2110 I$=INKEY$
2120   IF I$=" " THEN GOSUB 5000
2130 '
2140   IF P=ASC("{") THEN OVER=2
2150   IF P=ASC("♣") THEN OVER=1
2160   IF P=ASC("□") THEN GOSUB 5100
2170 '
2175   LOCATE X,Y :PRINT " "
2180 SYMBOL (X*16,Y*8),CHR$(PS),2,1,7
2190 '
2200 X=X+VX
2210 Y=Y+VY
2220 '
2230   COLOR 4
2240 LOCATE X,Y :PRINT "●"
2250 '
2260 PS=P
2270 '
2280 BEEP 1 :BEEP 0
2290 '
2300 WEND
2310 '
2320 IF OVER=1 THEN GOSUB 6200
2330 IF OVER=2 THEN GOSUB 6000
2340 '
2350 GOSUB 7000
2360 '
2370 ::::::::: GOTO 180 :::::::::
```

- 1890–1974：ワナとチーズをＰＲＩＮＴ！
- 1980：『ピッ！』
- 2120：スペース をおした？
- 2175–2180：ねずみさんをけす
- 2240：ねずみさんをＰＲＩＮＴ！
- 2280：『ブッ』
- 2320：ゲームオーバー！
- 2330：やったあ！

```
2380 '
5000 REM ----- MOUSE TURN SUB ----------
5010 '
5020 P1=P(X,Y+1)
5030 P2=P(X,Y-1)
5040 '
5050   IF P1=31 THEN VY= 1 :VX=0 :P=31
5060   IF P2=30 THEN VY=-1 :VX=0 :P=30
5070 '
5080 :::::::::: RETURN ::::::::::
5090 '
5100 REM ------ SCORE ADD SUB -----------
5110 '
5120 FOR I=1 TO 30
5130   BEEP 1 :BEEP 0
5140 NEXT
5150 '
5160 S=S+100 :P=ASC(" ") :PS=ASC(" ")
5170 '
5180   LOCATE 8,0 :COLOR 7 :PRINTUSING "####";S
5190 '
5200   LOCATE INT(S/100)+10,24 :COLOR 3 :PRINT "□";
5210 '
5220 GOSUB 5300
5230 '
5240 :::::::::: RETURN ::::::::::
5250 '
5300 REM ------- PRINT POINT SUB --------
5310 '
5320 R=INT(RND(1)*2)
5330   IF R=0 THEN RETURN
5340 '
5350 R=INT(RND(1)*2)
5360   IF R=0 THEN C$="□" :C=6
5370   IF R=1 THEN C$="♣" :C=2
5380 '
5390 LOCATE INT(RND(1)*5)*5+8,INT(RND(1)*4)*6+3
5400   COLOR C :PRINT C$
5410 '
5420 :::::::::: RETURN ::::::::::
5430 '
6000 REM ----- MOUSE SUCCEED SUB -------
6010 '
6020   COLOR 3
6030 LOCATE 6, 4 :PRINT "■■■■■■| YOU SUCCEED! |■■■■■■"
6040 '
6050   COLOR 7
6060 LOCATE 9, 7 :PRINT " アナタ ハ, コノ 「ハチャメチャ ニ"
6070 LOCATE 9, 9 :PRINT "ムツカシイ 「MAZE」 カラ ダッシツ"
6080 LOCATE 9,11 :PRINT "スルコト ガ デキマシタ。      "
6090 '
6100 :::::::::: RETURN ::::::::::
6110 '
6200 REM ----- GAME OVER SUB ----------
6210 '
6220 FOR I=ASC("■") TO ASC("_") STEP -1
6230 '
```

分かれ道に入る (5020–5060)

『ピーッ！』 (5120–5140)

スコア・プラス (5160–5200)

メッセージ！ (6020–6080)

```
6240   FOR J=1 TO 20
6250     BEEP 1 :BEEP 0
6260   NEXT                                        ── 爆発！
6270 '
6280   LOCATE X,Y :COLOR 7 :PRINT CHR$(I)
6290 '
6300 NEXT
6310 '
6320   COLOR 4
6330 LOCATE 4, 7 :PRINT "┌ ┌─┐┌─┬┬─┐ ┌─┬─┬─┬─┐ ┐"
6340 LOCATE 4, 8 :PRINT "│ │┌┤├┤││├ │ │││├┤├┘ │"
6350 LOCATE 4, 9 :PRINT "└ └─┴┴┴┴─┘ └─┴─┴─┴┴┘ ┘"
6360 '
6370   COLOR 7
6380 LOCATE 4,11 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
6400 :::::::::: RETURN ::::::::::                   ゲームオーバー！
6410 '
7000 REM ----- WAIT INPUT KEY SUB -----
7010 '
7020 WHILE INKEY$<>"s"
7040   C=INT(RND(1)*7)+1                           ── キー入力まち
7050   LINE( 2, 5)-(35,13),"■",C,B
7070 WEND
7080 '
7090 FOR I=1 TO 100
7110   BEEP 1
7120     FOR J=1 TO I
7130     NEXT                                      ── カウント！
7150   BEEP 0
7160     FOR J=1 TO I
7170     NEXT
7190 NEXT
7200 '
7210 LOCATE 0,24
7220   FOR I=1 TO 25                               ── 画面をキレイに！
7230     PRINT
7240   NEXT
7250 '
7260 IF S>H THEN H=S ←──────────── ハイスコアを登録！
7280 :::::::::: RETURN ::::::::::
7290 '
8000 REM ----- DEMONSTRAION SUB -------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(20,"■")+"◤/"
8030 LOCATE 13,0 :COLOR 7 :PRINT " PIPE & MOUSE "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(23,"￣")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ｺﾉ ｢GAME｣ ﾊ､ ｢MAZE｣ ﾐﾀｲ ﾆ ﾏｶﾞﾘｸﾈｯﾀ ｢ｽｲ"
8080 PRINT :PRINT "ﾄﾞｳｶﾝ｣ ｦ､ ｢ﾈｽﾞﾐｻﾝ｣ ｶﾞ ｢ﾜﾅ｣<♣> ﾆ ﾋｯﾂｶｶﾗﾅ"
8090 PRINT :PRINT "ｲﾖｳ ﾆ ｢ﾁｰｽﾞ｣<□> ｦ ﾀﾍﾞﾅｶﾞﾗ ｸｸﾞﾘﾇｹﾁｬｳｯﾃｲｳ"
8100 PRINT :PRINT "ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｽ｡ ｶﾝﾀﾝ!!                       "
8110 PRINT :PRINT "ﾁｮｯﾄ ﾒｽﾞﾗｼｲ ｢REAL-TIME ﾅ ｼｺｳ GAME｣､ ﾐﾅｻ"
8120 PRINT :PRINT "ﾝ､PLAY ｼﾃﾐﾃﾈ!                          "
8130 '
8140 LOCATE  5, 4 :COLOR 6 :PRINT "GAME"
8150 LOCATE 15, 4 :COLOR 3 :PRINT "MAZE"
```

```
8160 LOCATE 37, 4 :COLOR 2 :PRINT "ｽｲ"
8170 LOCATE  0, 6 :COLOR 3 :PRINT "ﾄﾞｳｶﾝ"
8180 LOCATE 11, 6 :COLOR 2 :PRINT "ﾈｽﾞﾐｻﾝ"
8190 LOCATE 23, 6 :COLOR 4 :PRINT "ﾜﾅ"
8200 LOCATE 27, 6 :COLOR 2 :PRINT "♣"
8210 LOCATE  7, 8 :COLOR 4 :PRINT "ﾁｰｽﾞ"
8220 LOCATE 13, 8 :COLOR 6 :PRINT "□"
8230 LOCATE 13,12 :COLOR 3 :PRINT "REAL-TIME ﾅ ｼｺｳ GAME"
8240 '
8250   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8260 PRINT "┌─<<<CAST ──────────┐┌─<<<KEY ──────────┐"
8270 FOR I=1 TO 6
8280 PRINT "|                   ||                  |"
8290 NEXT
8300 PRINT "└───────────────────┘└──────────────────┘"
8310 '
8320   COLOR 7
8330 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8340 LOCATE 32,18 :PRINT "| |"
8350 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8360 LOCATE 21,20 :PRINT "┌─────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8370 LOCATE 21,21 :PRINT "|SPACE| | || || |"
8380 LOCATE 21,22 :PRINT "└─────┘ └─┘└─┘└─┘"
8400 LOCATE 22,21 :COLOR 2 :PRINT "SPACE"
8410 '
8420   LOCATE 2,18
8430 COLOR 4 :PRINT "● ";
8440 COLOR 7 :PRINT "・・・・・ 「ﾈｽﾞﾐｻﾝ」"
8460   LOCATE 2,20
8470 COLOR 6 :PRINT "□ ";
8480 COLOR 7 :PRINT "・・・・・  「ﾁｰｽﾞ」"
8500   LOCATE 2,22
8510 COLOR 2 :PRINT "♣ ";
8520 COLOR 7 :PRINT "・・・・・  「 ﾜﾅ 」"
8530 '
8540   COLOR 7
8550 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8560 '
8570   D$=" PIPE & MOUSE "
8590 WHILE INKEY$<>"s"
8600 '
8610   D$=RIGHT$(D$,13)+LEFT$(D$,1)
8620     LOCATE 13,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8640   R=RND(1)
8650 '
8660 WEND
8670 '
8680 FOR I=1 TO 50
8690   BEEP 1 :BEEP 0
8700 NEXT
8710 '
8720 LOCATE 0,24
8730   FOR I=1 TO 25
8740     PRINT
8750   NEXT
8760 '
8770 :::::::::: RETURN ::::::::::
```

ゲームの説明

ワクをＰＲＩＮＴ！

キー操作の説明

登場人物を説明

キー入力まち

『ピー』

画面をキレイにしちゃう！

"いなばのしろうさぎ

みなさん、『いなばのしろうさぎ』って知ってるかしら？

ほら、童話にあったでしょ。

はるみもね、『ちっちゃいころ』に絵本かなにかで読んだ覚えあるの。

たしか、『うさぎさん』が『サメ』をだまして『むこう岸』へわたろうとするんだけど『失敗しちゃう！』、そんな『おはなし』だったんじゃあないかしら？　はっきりしらないけど……。

そこで、はるみの『ちっちゃいころ』の記憶をたよりに作っちゃったのが、この『いなばのしろうさぎ』ゲームなんでーす！　すごい!!

ゲーム内容は、サメの背中をわたって『むこう岸』に渡るゲームです。

『慎重！』にわたればいいんだけど、どうしてもあせっちゃってダメ!!

あの『いなばのしろうさぎさん』も、このゲームで練習すれば『うまく渡れた！』かなあ？

●あそびかた

えーとRUNしちゃうと『画面』には写真❶みたいに『ゲームの説明』がPRINTされちゃうんです。

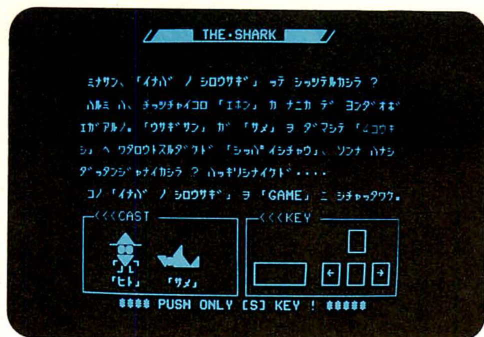
この『ゲームの説明』をよーく読んでから『小文字のｓ』をタイプすると、ゲームが始まって写真❷みたくなっちゃいます。

『画面のまんなか』でカワイク『ピョコピョコ！』動いている『サメ』は実は図❶のように〈①→②→③→④→⑤→⑥→⑤→④→③→②→①〉って順番に動いてるんです。ナント！

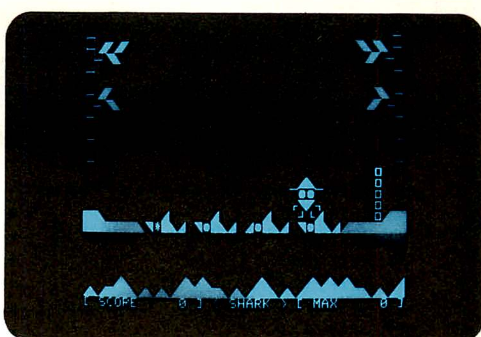
それで、『ひと』が乗れるのは④と⑤のときだけで、それ以外のときに乗ると『ゲームオーバー！』しちゃいます。

こうやって、じょうずに『サメ』のうえを『ピョンピョン』とびうつって『むこう岸』へいって〈□〉を『ぜんぶ！』とってくればいいの。

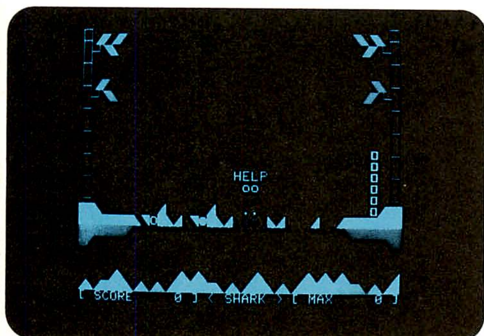
このゲームの『高得点をとるコツ』は、『サメがどう動くか』よく考えて、タイミングよく『ピョンピョン！』わたっちゃうことでーす!!



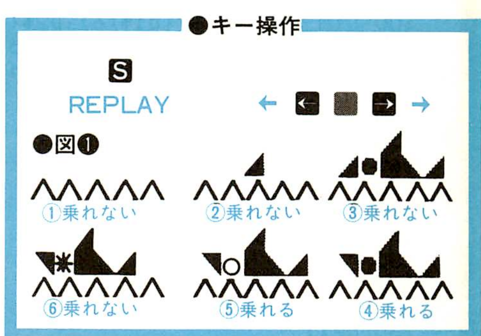
⬆写真❶　ゲームの説明でーす。



⬆写真❷　うーん、タイヘン！



⬆写真❸　ぜんぶ取ってきた！





プログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM ***                  ***
30 REM *** << THE SHARK >>  ***
40 REM ***                  ***
50 REM ***        By        ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                  ***
80 REM ************************
90 REM
100 DIM M(6),V(6),D1$(6),D2$(6),X(5)
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
120    COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
130 '
140 H=0
150 '
160 GOSUB 8000
170 '
180 S=0 :C=6
190    X=0 :F=0 :OVER=0
200 '
210 FOR I=1 TO 4
220    M(I)=0 :V(I)=1
230 NEXT
240 '
250 X(0)= 4 :X(1)= 7 :X(2)=13 :X(3)=19 :X(4)=25 :X(5)=31
260 '
270 D1$(0)="  "        :D1$(1)="  "        :D1$(2)="◢"
275 D1$(3)="◢"         :D1$(4)="◢"         :D1$(5)="◢"
280 D2$(0)="        "  :D2$(1)="   ◢   "   :D2$(2)="◢●█◢"
285 D2$(3)="◥●█◢"      :D2$(4)="◥o█◢"      :D2$(5)="◥*█◢"
290 '
300 REM ----- PRINT CRT SUB -----------
310 '
320 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
330 '
340    COLOR 4
350 PRINT "┌                                   ┐"
360 PRINT "H◢◢                              ◥◥H"
370 PRINT "|├◥                              ◢┤|"
380 PRINT "H                                   H"
390 PRINT "||                                 ||"
400 PRINT "H◢                                ◥H"
410 PRINT "|├◥                              ◢┤|"
420 PRINT "H                                   H"
430 PRINT "||                                 ||"
440 PRINT "H                                   H"
450 PRINT "||                                 ||"
460 PRINT "H                              ロ  H"
470 PRINT "||                             ロ ||"
480 PRINT "H                              ロ  H"
490 PRINT "||                             ロ ||"
500 PRINT "H                              ロ  H"
510    COLOR 6
```

REM文

初期設定

ゲームの説明をするんだもん！

変数を設定

画面をキレイにしちゃう！

『カタカナのロ』です

```
520 PRINT "▆▆                                          □▆▆"
530 PRINT "▆▆▆▆▆▆▆                              ▆▆▆▆▆▆▆"
540   COLOR 2
550 PRINT "▆▆▆▆▆▆                                ▆▆▆▆▆▆"
560 PRINT "▆                                          ▆▆"
570 PRINT :PRINT
580   COLOR 5
590 PRINT "      ▲     ▲▲     ▲     ▲▲▲       ◢"
600 PRINT "◢▆▆▲▲▆▆▆▲◢▆▲▆▆▆▆▲▲◢"
610 '
620   COLOR 7
630 PRINTUSING "[:SCORE  #### ] < SHARK > [:MAX  #### ]";S;
H;
640 '
650 LINE( 7,18)-(31,18),"^",1 ←――――――― 波をPRINT!
660 LINE(35,11)-(35,16),"ロ",3 ←――――――― ポイントをPRINT!
670 '                        ↑
                             └――――『カタカナのロ』でーす!
680 I$="" :VX=0
690   GOSUB 5000 ←―――――――――――― ひとをPRINT!
700 '
710 FOR I=1 TO 1000 ┐
720 NEXT            ┘――――――― 時間まち
730 '
740 PRINT CHR$(7); ←――――――――――― 『ピッ!』
750 '
1000 REM ------ MAIN LOOP ---------------
1010 '
1020 WHILE OVER=0
1030 '
1040 I$=INKEY$ :VX=0
1050   IF I$<>"" THEN GOSUB 5000 ←―――――― なにかキーを押した?
1060 '
1070 IF X>0 AND X<5 THEN GOSUB 6500 ←――――― おぼれるかを調べる!
1080 '
1090 FOR I=1 TO 4                     ┐
1100 '                                 │
1120   IF M(I) =3 THEN GOSUB 6100     ├――――― サメを動かす
1130   IF M(I)<>3 THEN GOSUB 6200     │
1140 '                                 │
1150 NEXT                             ┘
1160 '
1170 WEND
1180 '
1190 IF OVER=1 THEN GOSUB 6600 ←――――――― ひとをおぼれさせる
1200 IF OVER=2 THEN GOSUB 5800 ←――――――― ひとを飛ばす
1210 '
1220 GOSUB 7000 ←―――――――――――― ゲームオーバー・ルーチンへ
1230 '
1240 :::::::::: GOTO 180 ::::::::::
1250 '
5000 REM ----- PRINT THE MAN SUB ------
5010 '
5020 IF I$=CHR$(29) AND X>0 THEN VX=-1 ←――――― [←] をおした?
5030 IF I$=CHR$(28) AND X<5 THEN VX= 1 ←――――― [→] をおした?
5040 '
5050   FOR I=1 TO 20          ┐
5060     BEEP 1 :BEEP 0       ├―――――――― 『ビーッ』
```

```
5070   NEXT
5080 '
5090 LOCATE X(X)+1,13 :PRINT  "  "
5100 LOCATE X(X)  ,14 :PRINT "    "
5110 LOCATE X(X)  ,15 :PRINT "    "
5120 LOCATE X(X)+1,16 :PRINT  "  "
5130 '
5140   X=X+VX
5150 '
5160   COLOR 7
5170 LOCATE X(X)+1,13 :PRINT  "▲"
5180 LOCATE X(X)  ,14 :PRINT "‾●●‾"
5190 LOCATE X(X)  ,15 :PRINT "┌▼┐"
5200 LOCATE X(X)+1,16 :PRINT  "┘└"
5210 '
5220   IF X=5 AND F=0 THEN GOSUB 5300
5230   IF X=0 AND F=1 THEN GOSUB 5500
5240 '
5250 :::::::::: RETURN ::::::::::
5260 '
5300 REM ------ TAKE UP POINT SUB -------
5310 '
5320 LOCATE 35,17-C :PRINT " "
5330 '
5340 FOR I=30 TO 0 STEP -1
5350 '
5360   FOR J=1 TO I
5370     BEEP 1
5380   NEXT
5390 '
5400   FOR J=1 TO I
5410     BEEP 0
5420   NEXT
5430 '
5440 NEXT
5450 '
5460 F=1
5470 '
5480 :::::::::: RETURN ::::::::::
5490 '
5500 REM ------ SCORE ADD SUB -----------
5510 '
5520 S=S+1000 :C=C-1 :F=0
5530   LOCATE  3,11+C :COLOR 3 :PRINT "□"
5540   LOCATE 10,24 :COLOR 7 :PRINTUSING "####";S;
5550 '
5560   IF S=6000 THEN OVER=2
5570 '
5580 LOCATE 4,12 :COLOR 3 :PRINT "ﾖｶｯﾀ"
5590 '
5600 FOR I=1 TO 10
5610 '
5620   BEEP 1
5630     LOCATE 4,15 :COLOR 7
5640 '
5650     IF I MOD 2 =0 THEN PRINT "┌▼┐"
5660     IF I MOD 2 =1 THEN PRINT "└▼┘"
```

- 5090–5120: ひとをけす
- 5170–5200: ひとをＰＲＩＮＴ!
- 5220: 向う岸へわたったの?
- 5230: もどってきたの?
- 5320: ポイントを１つとる
- 5340–5440: サウンド
- 5520–5540: スコアをプラス
- 5560: 全部とったの?
- 5600–5660: 手をパタパタする

```
5680    BEEP 0
5690  '
5700    FOR J=1 TO 100
5710    NEXT
5720  '
5730  NEXT
5740  '
5750  LOCATE 4,12 :PRINT "     "
5760  '
5770  :::::::::: RETURN ::::::::::
5780  '
5800  REM ----- JUMPING THE MAN SUB ---
5810  '
5820  FOR I=1 TO 20
5830    BEEP 1 :BEEP 0                      『ビー』
5840  NEXT
5850  '
5860  FOR Y=12 TO -4 STEP -1
5870  '
5880      COLOR 7
5890    LOCATE 5,-Y     *(Y>-1):PRINT  " ▲ "
5900    LOCATE 4,-(Y+1)*(Y>-2):PRINT "‾●●‾"
5910    LOCATE 4,-(Y+2)*(Y>-3):PRINT "┌▼┐"
5920      COLOR 2                                        ジャンプ!
5930    LOCATE 4,-(Y+3)*(Y>-4):PRINT " ♥♥ "
5940    LOCATE 5,-(Y+4)*(Y>-5):PRINT "   "
5950  '
5960    FOR I=1 TO Y*100
5970    NEXT
5980  '
5990  NEXT
6000  '
6030  :::::::::: RETURN ::::::::::
6040  '
6100  REM ----- MOVE SET SHARK SUB -----
6110  '
6120  R=INT(RND(1)*10)
6130    IF R<>0 THEN RETURN
6140  '
6150  GOSUB 6300 ←―――――――――― サメを動かす
6160  '
6170  :::::::::: RETURN ::::::::::
6180  '
6200  REM ----- MOVE SET SHARK SUB -----
6210  '
6220  R=INT(RND(1)*4)
6230    IF R<>0 THEN RETURN
6240  '
6250  GOSUB 6300 ←―――――――――― サメを動かす
6260  '
6270  :::::::::: RETURN ::::::::::
6280  '
6300  REM ----- MOVE THE SHARK SUB -----
6310  '
6320  M(I)=M(I)+V(I)
6330    IF M(I)=0 THEN V(I)= 1
6340    IF M(I)=5 THEN V(I)=-1   ――― サメの動きかたを決めちゃう!
```

```
6350 '
6360 D=8+(I-1)*6
6370   LOCATE D+2,16 :PRINT D1$(M(I))  ┐
6380   LOCATE D  ,17 :PRINT D2$(M(I))  ┘── サメを表示
6390 '
6400 ::::::::::: RETURN ::::::::::
6410 '
6500 REM ----- SCAN GAME OVER SUB -----
6510 '
6520 IF M(X)<>3 AND M(X)<>4 THEN OVER=1 ←── おぼれる？
6530 '
6540 ::::::::::: RETURN ::::::::::
6550 '
6600 REM ----- DROWNNING MAN SUB -------
6610 '
6620   COLOR 6                          ┐
6630 LOCATE X(X),13 :PRINT "HELP"      │
6640 LOCATE X(X),14 :PRINT " ▲ "       │
6650 LOCATE X(X),15 :PRINT "‾●●‾"      │
6660 LOCATE X(X),16 :PRINT "└▼┘"       │
6670 LOCATE X(X),17 :PRINT " ┘└ "      │
6680   GOSUB 6950                       │
6690 '                                  │
6700   COLOR 5                          │
6710 LOCATE X(X),14 :PRINT " oo "      │
6720 LOCATE X(X),15 :PRINT " ▲ "       │
6730 LOCATE X(X),16 :PRINT "‾●●‾"      │
6740 LOCATE X(X),17 :PRINT "└▼┘"       │
6750   GOSUB 6950                       ├── おぼれる！
6760 '                                  │
6770   COLOR 4                          │
6780 LOCATE X(X),15 :PRINT " ∘∘ "      │
6790 LOCATE X(X),16 :PRINT "_▲_"       │
6800 LOCATE X(X),17 :PRINT "┐●●┌"      │
6810   GOSUB 6950                       │
6820 '                                  │
6830   COLOR 3                          │
6840 LOCATE X(X),16 :PRINT " .. "      │
6850 LOCATE X(X),17 :PRINT "_▲_"       │
6860   GOSUB 6950                       │
6870 '                                  │
6880   COLOR 2                          │
6890 LOCATE X(X),17 :PRINT "    "      ┘
6900 '
6930 ::::::::::: RETURN ::::::::::
6940 '
6950 REM ----- BEEP SOUND SUB ---------
6955 '
6960 FOR I=1 TO 30           ┐
6965   BEEP 1 :BEEP 0        ├── 『ビッ』
6970 NEXT                    ┘
6975 '
6980 FOR I=1 TO 1000         ┐
6985 NEXT                    ┘── 時間まち
6990 '
6995 ::::::::::: RETURN ::::::::::
6996 '
```

```
7000 REM ----- GAME OVER SUB ----------
7010 '
7020   COLOR 6
7030 LOCATE 5, 7 :PRINT "┌ ┌─┐┌─┬┐┌─┬─┐ ┌─┬ ┬─┬─┐ ┐"
7040 LOCATE 5, 8 :PRINT "│ │ ┐├─┤│││├─  │ ││ │├─ ├┘ │"
7050 LOCATE 5, 9 :PRINT "└ └─┴┴ ┴┴┴┴─┘ └─┘└─┘└─┴┴ ┘"
7060 '
7070   COLOR 7
7080 LOCATE 5,11 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
7090 '
7100 WHILE INKEY$<>"s"
7110 '
7120   C=INT(RND(1)*7)+1
7130   LINE( 3, 5)-(36,13),"█",C,B
7140 '
7150 WEND
7160 '
7170 IF S>H THEN H=S
7180 '
7190 :::::::::: RETURN ::::::::::
7200 '
8000 REM ------ DEMONSTRATION SUB ------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(19,"█")+"◤/"
8030 LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT " THE・SHARK "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(22,"▔")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ミナサン,「イナバ ノ シロウサギ」 ッテ シッツテルカシラ ?    "
8080 PRINT :PRINT " ハルミ ハ, チッツチャイコロ「エホン」カ ナニカ デ ヨンダ オボ"
8090 PRINT :PRINT "エガ アルノ。「ウサギ サン」ガ 「サメ」ヲ ダマシテ 「ムコウギ"
8100 PRINT :PRINT "シ」ヘ ワタロウトスルダ ケド 「シッパイシチャウ」, ソンナ ハナシ "
8110 PRINT :PRINT "ダッタンジャナイカシラ ? ハッキリシナイケド・・・・          "
8120 PRINT :PRINT " コノ「イナバ ノ シロウサギ」ヲ「GAME」ニ シチャッタワケ。"
8130 '
8140 LOCATE  8, 4 :COLOR 2 :PRINT "イナバ ノ シロウサギ"
8150 LOCATE 18, 6 :COLOR 6 :PRINT "エホン"
8160 LOCATE  9, 8 :COLOR 3 :PRINT "ウサギ サン"
8170 LOCATE 21, 8 :COLOR 3 :PRINT "サメ"
8180 LOCATE 34, 8 :COLOR 6 :PRINT "ムコウギ"
8190 LOCATE  0,10 :COLOR 6 :PRINT "シ"
8200 LOCATE  5,14 :COLOR 3 :PRINT "イナバ ノ シロウサギ"
8210 LOCATE 23,14 :COLOR 2 :PRINT "GAME"
8220 '
8230   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8240 PRINT "┌─<<<CAST ──────────┐┌─<<<KEY ──────────┐"
8250 FOR I=1 TO 6
8270 PRINT "│                   ││                  │"
8280 NEXT
8290 PRINT "└───────────────────┘└──────────────────┘"
8300 '
8310   COLOR 7
8320 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8330 LOCATE 32,18 :PRINT "│ │"
8340 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8350 LOCATE 21,20 :PRINT "┌─────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8360 LOCATE 21,21 :PRINT "│     │ │ ││ ││ │"
```

キー入力まち

ゲームの説明

ワクを表示

キー操作を説明

```
8370 LOCATE 21,22 :PRINT "└────┘  └─┘└─┘└─┘"
8380 '
8390 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8400 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8410 '
8420   COLOR 7
8430 LOCATE 4,18 :PRINT " ▲"
8440 LOCATE 4,19 :PRINT "‾●●‾      ◢"
8450 LOCATE 4,20 :PRINT "┌▼┐     ▼●■◢"
8460 LOCATE 4,21 :PRINT " ┘└"
8470   COLOR 2
8480 LOCATE 4,22 :PRINT "「ヒト」   「サメ」"
8490 '
8500   COLOR 7
8510 LOCATE 5,24 :PRINT "**** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8520 '
8530   D$=" THE・SHARK "
8540 '
8550 WHILE INKEY$<>"s"
8560   D$=RIGHT$(D$,10)+LEFT$(D$,1)
8570   LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8580     R=RND(1)
8590 '
8600 WEND
8610 '
8620 FOR I=1 TO 50
8630   BEEP 1 :BEEP 0
8640 NEXT
8650 '
8660 LOCATE 0,24
8670   FOR I=1 TO 25
8680     PRINT
8690   NEXT
8700 '
8710 :::::::::: RETURN ::::::::::
8720 '
8730 REM ==============================
8740 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION
8750 REM ==============================
```

登場人物を説明 (8420–8480)

キー入力まち (8550–8600)

『ビー』 (8620–8640)

画面をキレイにしちゃう！ (8660–8690)

はるみのプライベート日記

10月25日（月）はれ

うーん、きょうはまた『中間テスト』でしたあ！

ちょっと『つかれちゃった！』けど、でも『午前中』しか『おべんきょう』しなくていいから、ラクチンでーす。

そういえば、ちかごろ『おんなのこ』の『制服のスカート』が、『みじかくなってる！』のに気がつきました？

えと、はるみの『がっこう』もそうだったんだけど、ちょっとまえまで『スカートをながくする』のがはやってたでしょ。

ところが、最近は『かみのけ』をすこし『ながめ』にしちゃって、『スカート』を『ひざっこぞう』くらいにして『ハイソックス』をはくのがはやってきてるの。

やっぱり、『スカートがながーい！』のって『やぼったくって』『くらーい』カンジしちゃうもん!!

それで、もう『クラスの3分の1』くらいの『おんなのこ』がそうなっちゃってるんです！

あッ、もちろん、『ミーハー』なはるみの『スカート』は、いつのまにか『ひざっこぞう』くらいになっちゃってました。

でも『スカート』がみじかくなっちゃうと、なんか『ウキウキ』しちゃって『ピョンピョン』はねまわっちゃいます！

12 キング・コングJr.

あの『ドンキー・コング』が『ＦＭくん』でもPLAYできちゃう!!

もう、これは、はっきりいって『画期的!』でーす!

みなさんは知ってると思うけど、この『ゲーム』は、穴のあいちゃってる『ベルトコンベア』を穴におっこちないように『ジャンプ!』してよけて、『キングコング』につかまっちゃってる『お姫さま』を助けるっていう『大スペクタル冒険ロマンＳＦゲーム』です。す、すごい!

このゲームをあそばずに『GAME』は語れない!?

●あそびかた

えと、RUNしちゃうと『画面』には写真❶みたいに『ゲームの説明』がPRINTされまーすッ!

この『ゲームの説明』をよく読んでから『小文字のｓ』をタイプするとゲームが始まって、写真❷みたくなるんです。

『画面』の『みぎした』にいる〈<〉は『ひと』、『いちばんうえ』で『キングコング』につかまっちゃってる〈♥〉は『お姫さま』、動いてる〈▬▬▬ ▬▬〉は『ベルトコンベア』です。

さて、ゲームが始まると、『ベルトコンベア』が『みぎ』に動いてくから、その上をはしって〈H〉のとこまでいくと『２階にのぼる』から、こんどは『２階』にチャレンジ!!

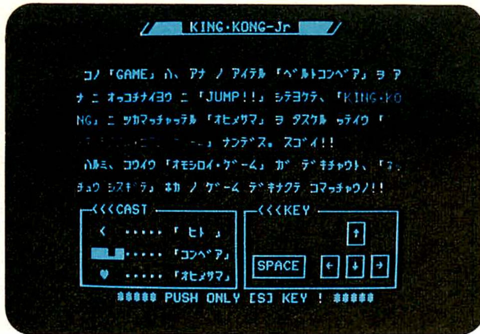
こうやって、どんどん上に昇って『お姫さま』をたすけちゃえばいいの。

でも、『ベルトコンベア』には『穴があいてる!』から、穴におっこちちゃわないように『穴におちる直前!』にジャンプしてよけてね。

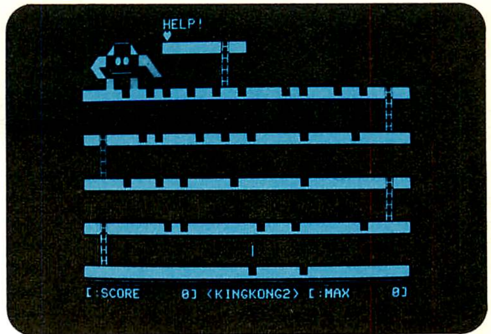
もしもこの穴におっこちちゃうと『ゲームオーバー!!』になっちゃう!

▶プログラムを打ち込む時の注意

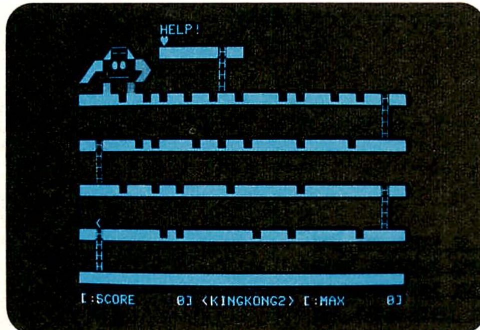
えーと、『200行から220行まで』の〈■〉は GRAPH を押しながら < を押して、〈_〉は GRAPH を押しながら X を押せばいいんです。『400行』『440行』『620行』も GRAPH を押しながら < を押してタイプするんです。



↑写真❶　ゲ、ゲームの説明でーす。



↑写真❷　ゲーム・スタート！



↑写真❸　１階のぼっちゃったよう！





プログラム・リスト

```
10 REM *************************
20 REM ***                   ***
30 REM *** < KING KONG Jr > ***
40 REM ***                   ***
50 REM ***       By          ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                   ***
80 REM *************************
90 REM
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
110   COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 H=0
140 '
150 GOSUB 8000
160 '
170 S=0 :C=4 :X=36 :Y=21 :Q=0 :C$="<"
180 DX=3 :DY=22 :DV=1 :G=1 :OVER=0
190 '
200 D$(0)="██▁██▁█▁██▁██▁██▁████▁█▁████▁███▁██"
205 D$(1)="█████▁█▁████▁███▁██▁█████▁██████▁███"
210 D$(2)="██▁███▁██▁█████▁█████████▁██████████"
215 D$(3)="████████▁█▁████████▁████▁██████▁██"
220 D$(4)="███████████▁████▁████████▁██████"
225 D$(5)="◢ ▁▁▁ ◢ " :D$(7)=" ◣ ▁▁▁ ◣"
230 '
235 M$(3)="   GOOD   "
240 M$(2)="VERY GOOD"
245 M$(1)="SPLENDID!"
250 M$(0)="  OH GOD!"
270 '
280 D$=CHR$(135)
290 '
300 REM ------ PRINT CRT SUB -------------
310 '
320 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
330 '
340   LOCATE 0,24
350 PRINTUSING "[:SCORE     0] <KINGKONG2> [:MAX #####]";H;
360 '
370 LINE( 0,23)-(38,23),"=",4
380 '
390   COLOR 3
400 LOCATE 10, 2 :PRINT STRING$(10,"█")
420 '
425   COLOR 2
430 FOR I=0 TO 4
440   LOCATE 0,I*4+6 :PRINT "███"+D$(I)+"███"
450 NEXT
460 '
470 LINE(17, 2)-(17, 5),"H",5
480 '
490   FLAG=0
```

REM文 (10–90)
初期設定 (100–110)
ゲームの説明を表示しちゃう！ (150)
変数を設定 (170–280)
画面をキレイにしちゃう!! (320)
ベルトコンベアを表示 (390–450)
階段をＰＲＩＮＴ！ (470–490)

```
500 FOR I=6 TO 18 STEP 4
510   IF FLAG=0 THEN GOSUB 5000 :GOTO 530
520   IF FLAG=1 THEN GOSUB 5100 :GOTO 530
530 NEXT
540 '
550   COLOR 6
560 LOCATE 0,1 :PRINT "    ▁▁    "
570 LOCATE 0,2 :PRINT "   ◢^^◣   "      ← キングコングをPRINT!
580 LOCATE 0,3 :PRINT " ▟ ●● ▙  "
590 LOCATE 0,4 :PRINT "◢ └──┘ ◢ "
600 LOCATE 0,5 :PRINT "   █  █   "
610 '
620 LINE(36,22)-(38,22),"█",1
630 '
660 LOCATE 10, 1 :COLOR 2 :PRINT "♥"
670 '                                              ← お姫さまをPRINT!
680 LOCATE 10, 0 :COLOR 7 :PRINT "HELP!"
690 '
700 LOCATE X,Y :COLOR 7 :PRINT C$   ← ひとをPRINT!
710 '
720 FOR I=1 TO 1000   ← 時間まち
730 NEXT
740 '
750 PRINT CHR$(7);   ← 『ピッ!』
760 '
1000 REM ------ MAIN LOOP ---------------
1010 '
1020 WHILE OVER=0
1030 '
1040 I$=INKEY$ :VX=0
1050   IF I$=CHR$(29) AND X> 0 THEN VX=-1 :C$="<"   ← [←]をおした?
1060   IF I$=CHR$(28) AND X<38 THEN VX= 1 :C$=">"   ← [→]をおした?
1070 '
1080 LOCATE X,Y :PRINT " "   ← ひとをけす
1090 '
1100   X=X+VX :C1$=C$
1110 '
1120 IF I$=" " AND Q=0 THEN GOSUB 5200 :GOTO 1150   ← ジャンプ?
1130 IF            Q=1 THEN GOSUB 5300 :GOTO 1150
1140 '
1150 P=SCREEN(X,Y)
1160   IF P=ASC("H") THEN OVER=1   ← 階段にたどりついた?
1170 '
1180 LOCATE X,Y :COLOR 7 :PRINT C1$   ← ひとをPRINT!
1190 '
1200 P=SCREEN(X,Y+1)
1210   IF P=129 THEN OVER=2   ← あなにおちた?
1220 '
1230 IF D$=CHR$(135) THEN GOSUB 5400 :GOTO 1260
1240 IF D$=CHR$(129) THEN GOSUB 5500 :GOTO 1260
1250 '
1260 IF DV= 1 THEN GOSUB 5600                 ← ベルトコンベアを動かす
1270 IF DV=-1 THEN GOSUB 5700
1280 '
1290 LOCATE 3,DY :COLOR 2 :PRINT D$(C)
1310   G=-G                                   ← コングの手を動かす
1320 LOCATE 0,4 :COLOR 6 :PRINT D$(6+G)
```

```
1330 '
1340 WEND
1350 '
1360 IF OVER=1 THEN GOSUB 5800 :GOTO 1000   ← 階段をのぼる
1370 IF OVER=2 THEN GOSUB 7000 :GOTO 170   ← ゲームオーバー!
1380 '
1390 :::::::::: GOTO 170 ::::::::::
1400 '
5000 REM ----- PRINT LADDER SUB 1 ------
5010 '
5020 LINE(36,I)-(36,I+3),"H",5   ← 階段をPRINT!
5030 '
5040 FLAG=1
5050 '
5060 :::::::::: RETURN ::::::::::
5070 '
5100 REM ------ PRINT LADDER SUB 2 ------
5110 '
5120 LINE( 2,I)-( 2,I+3),"H",5   ← 階段をPRINT!
5130 '
5140 FLAG=0
5150 '
5160 :::::::::: RETURN ::::::::::
5170 '
5200 REM ------ JUMPING MAN SUB ---------
5210 '
5220 FOR I=1 TO 20
5230   BEEP 1 :BEEP 0   ← 『ビー!』
5240 NEXT
5250 '
5260 Y=Y-1 :X=X-VX :Q=1 :C1$="|"   ← ジャンプするように変数を設定
5270 '
5280 :::::::::: RETURN ::::::::::
5290 '
5300 REM ------ DOWNNING MAN SUB --------
5310 '
5320 Y=Y+1 :X=X-VX :Q=0   ← 着地するように変数を設定
5330 '
5340 :::::::::: RETURN ::::::::::
5350 '
5400 REM ----- SET D$ SUB 1 -----------
5410 '
5420 D$=CHR$(135)
5430 '
5440 R=INT(RND(1)*(3+C*2))
5450   IF R<>0 THEN RETURN
5460 '
5470 D$=CHR$(129)   ← ベルトコンベアに穴をあける
5480 '
5490 :::::::::: RETURN ::::::::::
5495 '
5500 REM ----- SET D$ SUB 2 -----------
5510 '
5520 D$=CHR$(135)
5530 '
5540 :::::::::: RETURN ::::::::::
5550 '
```

```
5600 REM ----- SHIFT PASSAGE SUB 1 ----
5610 '
5620 D$(C)=D$+LEFT$(D$(C),32)          ← コンベアを右へ動かす
5630 '
5640 :::::::::: RETURN ::::::::::
5650 '
5700 REM ----- SHIFT PASSAGE SUB 2 ----
5710 '
5720 D$(C)=RIGHT$(D$(C),32)+D$         ← コンベアを左へ動かす
5730 '
5740 :::::::::: RETURN ::::::::::
5750 '
5800 REM ----- CLIMING MAN SUB ---------
5810 '
5820 FOR I=1 TO 4
5830 '
5840   FOR J=1 TO 30
5850     BEEP 1 :BEEP 0
5860   NEXT
5870 '
5880   LOCATE X,Y :COLOR 5 :PRINT "H"
5890 '
5900     Y=Y-1                          ― 階段をのぼる
5910 '
5920   LOCATE X,Y :COLOR 7 :PRINT C$
5930 '
5940   PRINT CHR$(7);
5950 '
5960   FOR J=1 TO 1000
5970   NEXT
5980 '
5990 NEXT
6000 '
6040 C=C-1 :DY=DY-4 :DV=-DV :J=0 :OVER=0
6050   IF C< 0 THEN GOSUB 6400 :OVER=2    ← お姫さまをたすける?
6060   IF C>-1 THEN GOSUB 6100            ← メッセージを表示
6070 '
6080 :::::::::: RETURN :::::::::
6090 '
6100 REM ----- SEND MESSAGE SUB --------
6110 '
6120 LOCATE 0,0 :COLOR 4 :PRINT M$(C)  ← メッセージを表示
6130 '
6140 FOR I=1 TO 15
6150 '
6160   FOR J=1 TO 10
6170     BEEP 1 :BEEP 0
6180   NEXT
6190 '
6200   LOCATE 4,2 :COLOR 6
6210     IF I MOD 2=0 THEN PRINT "--"   ― まゆげをピコピコ動かす
6220     IF I MOD 2=1 THEN PRINT "^^"
6230 '
6240   FOR J=1 TO 200
6250   NEXT
6260 '
6270 NEXT
```

```
6280 '
6290 LOCATE 0,0 :PRINT "                "
6300 '
6310 S=S+1000
6320   LOCATE 8,24 :COLOR 7 :PRINTUSING "#####";S;
6330 '
6340 :::::::::: RETURN ::::::::::
6350 '
```

メッセージをけす (6290)

スコアをプラス (6310–6320)

```
6400 REM ------ YOU SUCCEED SUB ---------
6410 '
6420 LOCATE 10,0 :PRINT "      "
6430 '
6440 FOR I=10 TO 15
6450 '
6455   BEEP 1
6460     FOR J=1 TO 100 :NEXT
6465   BEEP 0
6470 '
6480   LOCATE I,1 :COLOR 2 :PRINT " ♥"
6490 '
6500 NEXT
```

お姫さま、かけよる！

```
6510 '
6520 FOR I=1 TO 20
6530   BEEP 1 :BEEP 0
6540 NEXT
```

『ビーッ！』

```
6550 '
6555   COLOR 4
6560 FOR I=0 TO 16
6570 '
6580   LOCATE 4,I   :PRINT    "  "
6590   LOCATE 3,I+1 :PRINT   " ＿＿ "
6600   LOCATE 1,I+2 :PRINT "  ◢^^◣  "
6610   LOCATE 1,I+3 :PRINT "◢■ ** ■◣"
6620   LOCATE 1,I+4 :PRINT "■ ╰──╯ ■"
6630   LOCATE 3,I+5 :PRINT   "■  ■"
6640 '
6650 NEXT
```

キングコングおちる

```
6660 '
6670 :::::::::: RETURN ::::::::::
6680 '
7000 REM ----- GAME OVER SUB ----------
7010 '
7020 FOR I=Y TO 21
7030 '
7040   LOCATE X,I :COLOR 7 :PRINT C$
7050 '
7060   BEEP 1
7070     FOR J=1 TO 10 :NEXT
7080   BEEP 0
7090 '
7100   LOCATE X,I          :PRINT " "
7110 '
7120 NEXT
```

ひと、落ちる

```
7130 '
7140 FOR I=135 TO 128 STEP -1
7150 '
7160   FOR J=1 TO 10
```

ひと、つぶれる！

```
7170      BEEP 1 :BEEP 0
7180    NEXT
7190 '
7200    LOCATE X,21 :PRINT CHR$(I)
7210 '
7220 NEXT
7230 '
7240    COLOR 4
7250 LOCATE 4, 7 :PRINT "┌ ┌──┐┌──┐┌┐┌──┬┐  ┌──┐┬ ┌┬──┐┌──┐ ┐"
7260 LOCATE 4, 8 :PRINT "│ │ ┐├──┤││││ ├  │  ││ │├  ├┬─┘ │"
7270 LOCATE 4, 9 :PRINT "└ └──┘┴ ┴┴┴┴──┴┘  └──┘└──┘┴──┘┴└┘ ┘"
7280 '
7282    COLOR 7
7284 LOCATE 4,11 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
7286 '
7290 WHILE INKEY$<>"s"
7300 '
7310    C=INT(RND(1)*7)+1
7320    LINE( 2, 5)-(35,13),"■",C,B
7330 '
7340 WEND
7350 '
7360    FOR I=1 TO 1000
7370    NEXT
7380 '
7390 IF S>H THEN H=S
7400 '
7410 :::::::::: RETURN ::::::::::
7420 '
8000 REM ------ DEMONSTRATION SUB -------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(20,"■")+"◤/"
8030 LOCATE 13,0 :COLOR 7 :PRINT " KING・KONG-Jr "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(23,"￣")
8050 '
8060    LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ｺﾉ ｢GAME｣ ﾊ, ｱﾅ ﾉ ｱｲﾃﾙ ｢ﾍﾞﾙﾄｺﾝﾍﾞｱ｣ ｦ ｱ"
8080 PRINT :PRINT "ﾅ ﾆ ｵｯｺﾁﾅｲﾖｳ ﾆ ｢JUMP!!｣ ｼﾃﾖｹﾃ, ｢KING・KO"
8090 PRINT :PRINT "NG｣ ﾆ ﾂｶﾏｯﾁｬｯﾃﾙ ｢ｵﾋﾒｻﾏ｣ ｦ ﾀｽｹﾙ ｯﾃｲｳ ｢ﾀﾞ"
8100 PRINT :PRINT "ｲｽﾍﾟｸﾀﾙ・ﾛﾏﾝ ｹﾞｰﾑ｣ ﾅﾝﾃﾞｽ｡ ｽｺﾞｲ!!          "
8110 PRINT :PRINT " ﾊﾙﾐ, ｺｳｲｳ ｢ｵﾓｼﾛｲ・ｹﾞｰﾑ｣ ｶﾞ ﾃﾞｷﾁｬｳﾄ, ｢ﾈｯ"
8120 PRINT :PRINT "ﾁｭｳ ｼｽｷﾞﾃ｣ ﾎｶ ﾉ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｷﾅｸﾃ ｺﾏｯﾁｬｳﾉ!!   "
8130 '
8140 LOCATE  5, 4 :COLOR 2 :PRINT "GAME"
8150 LOCATE 25, 4 :COLOR 3 :PRINT "ﾍﾞﾙﾄｺﾝﾍﾞｱ"
8160 LOCATE 16, 6 :COLOR 3 :PRINT "JUMP!!"
8170 LOCATE 32, 6 :COLOR 6 :PRINT "KING・KO"
8180 LOCATE  0, 8 :COLOR 6 :PRINT "NG"
8190 LOCATE 17, 8 :COLOR 2 :PRINT "ｵﾋﾒｻﾏ"
8200 LOCATE 37, 8 :COLOR 4 :PRINT "ﾀﾞ"
8210 LOCATE  0,10 :COLOR 4 :PRINT "ｲｽﾍﾟｸﾀﾙ・ﾛﾏﾝ ｹﾞｰﾑ"
8220 LOCATE 12,12 :COLOR 3 :PRINT "ｵﾓｼﾛｲ・ｹﾞｰﾑ"
8230 LOCATE 37,12 :COLOR 6 :PRINT "ﾈｯ"
8240 LOCATE  0,14 :COLOR 6 :PRINT "ﾁｭｳ ｼｽｷﾞﾃ"
8250 '
8260    LOCATE 0,16 :COLOR 6
8270 PRINT "┌─<<<CAST ──────┐ ┌─<<<KEY ──────┐ "
```

キー入力まち (7290–7340)

時間まち (7360–7370)

ゲームの説明 (8020–8240)

```
8280 FOR I=1 TO 6
8290 PRINT "│                    ││                    │"
8300 NEXT
8310 PRINT "└────────────────────┘└────────────────────┘"
8320 '
8330   COLOR 7
8340 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8350 LOCATE 32,18 :PRINT "│ │"
8360 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8370 LOCATE 21,20 :PRINT "┌─────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8380 LOCATE 21,21 :PRINT "│SPACE│ │ ││ ││ │"
8390 LOCATE 21,22 :PRINT "└─────┘ └─┘└─┘└─┘"
8400 '
8410 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8420 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8430 SYMBOL (33*16,18*8),CHR$(30),2,1,2
8440 SYMBOL (33*16,21*8),CHR$(31),2,1,2
8450 '
8460 LOCATE 22,21 :COLOR 2 :PRINT "SPACE"
8470 '
8480   LOCATE 2,18
8490 COLOR 7 :PRINT " <  ";
8500 COLOR 7 :PRINT "..... 「 ヒト 」"
8510 '
8520   LOCATE 2,20
8530 COLOR 2 :PRINT "███▄█";
8540 COLOR 7 :PRINT "..... 「コンベア」"
8550 '
8560   LOCATE 2,22
8570 COLOR 3 :PRINT " ♥  ";
8580 COLOR 7 :PRINT "..... 「オヒメサマ」"
8590 '
8600   COLOR 7
8610 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8620 '
8630   D$=" KING・KONG-Jr "
8640 '
8650 WHILE INKEY$<>"s"
8660 '
8670   D$=RIGHT$(D$,13)+LEFT$(D$,1)
8680   LOCATE 13,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8690 '
8700   R=RND(1)
8710 '
8720 WEND
8730 '
8740 FOR I=1 TO 50
8750   BEEP 1 :BEEP 0
8760 NEXT
8780 LOCATE 0,24
8790   FOR I=1 TO 25
8800     PRINT
8810   NEXT
8830 :::::::::: RETURN ::::::::::
8850 REM ==============================
8860 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION
8870 REM ==============================
```

ワクを描く (8280–8310)
キー操作を説明 (8330–8460)
登場人物を説明 (8480–8580)
キー入力まち (8630–8720)
『ビー』 (8740–8760)
画面をキレイにする (8780–8810)

はるみのプライベート日記

10月26日（火）はれ

やっと、『中間テスト』がおわっちゃいました。よかったあ！

『中間テスト』がおわっちゃったのは『はるみ、うれしいっ！』ンだけど、はるみ『カゼ』ひいちゃったんでーす。
うーん、あたまいたいよおー！
さっき、はるみの『おねつ』をはかったら『8ど2ぶ』もあったから、あしたは『がっこう』おやすみしなくっちゃ……。
はるみの『クラス』でも『カゼ』で『おやすみ』してたひと『5、6人』いたから、『はるみもだいじょうぶかなあー！』って思ってたの。
そしたら、やっぱりはるみ『カゼ』ひいちゃいました。
はるみのばあい、『カゼ』をひいちゃうと『フカフカおふとん』に『あかちゃん』みたいに『1日じゅう』ねちゃうの。
ほんと、『しらゆき姫』みたいに、ずーっと……。

『おともだち』から、『カゼひいちゃったら、ヨルねるまえに、「ホット・レモン」のむといいの』っておしえてもらっちゃったから、はるみもためしてみようっと！
あッ、この『ホット・レモン』っていうのは、『ホッカホカのおゆ』に『レモンをしぼったの』と『ハチミツ』をいれたもののことです。
はるみの『おともだち』は、この『ホット・レモン』を『ねるまえ』にのんだら、すぐに『カゼ』なおっちゃいました。ホント！

はるみも、なおるといいなあー！

13 E.T.

この『ゲーム』は、地球に『植物さいしゅう』にきた『E.T.くん』が『宇宙船』が飛びたつまえに『植物』を『15コ』もちかえんなくっちゃいけないっていうゲームです。

『宇宙船』が飛びたつまえに『植物』をあつめちゃわないと『E.T.くん』は地球においてかれちゃいます。タイヘン!

●あそびかた

RUNしちゃうと『画面』には写真❶みたく『ゲームの説明』がPRINTされまーす。

この『ゲームの説明』をよく読んでから『小文字のs』を押すと、ゲームが始まって『画面』は写真❷みたくなるんです。

『画面』の下のほうにある〈┌┣⊏　コ┫┐〉は『宇宙船』、その『宇宙船」にのってる〈♠〉は『E.T.くん』『画面じゅう』にちらばってる〈□〉は植物』です。

ゲームが始まっちゃうと、だんだんとタイムがへってきます。

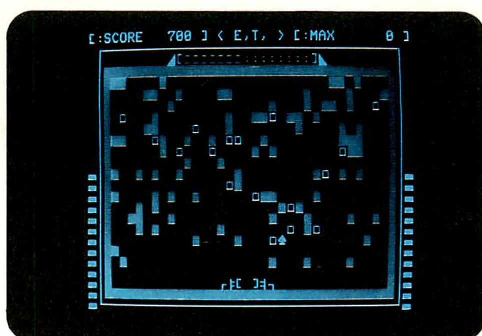
このタイムがなくなっちゃうと『ゲームオーバー!』になっちゃうから、そのまえに『植物』を『宇宙船の中』(『宇宙船』のまんなかのところ)に押して運んじゃえばいいの。

もしも時間内に『植物』を『15コ』あつめちゃうと『画面』は写真❸みたいになります。

ちょっと『ムツカシイ』ゲームだけど、おもしろいから、『E.T.』を観たひとは1度くらいあそんでみてね。



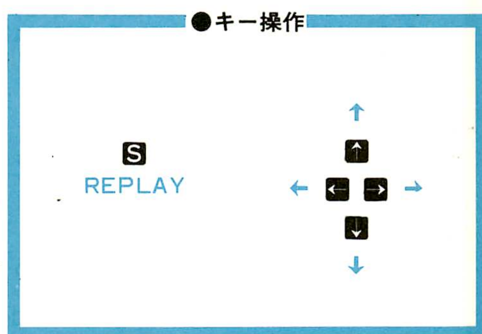
↑写真❶　ゲームの説明だよー！

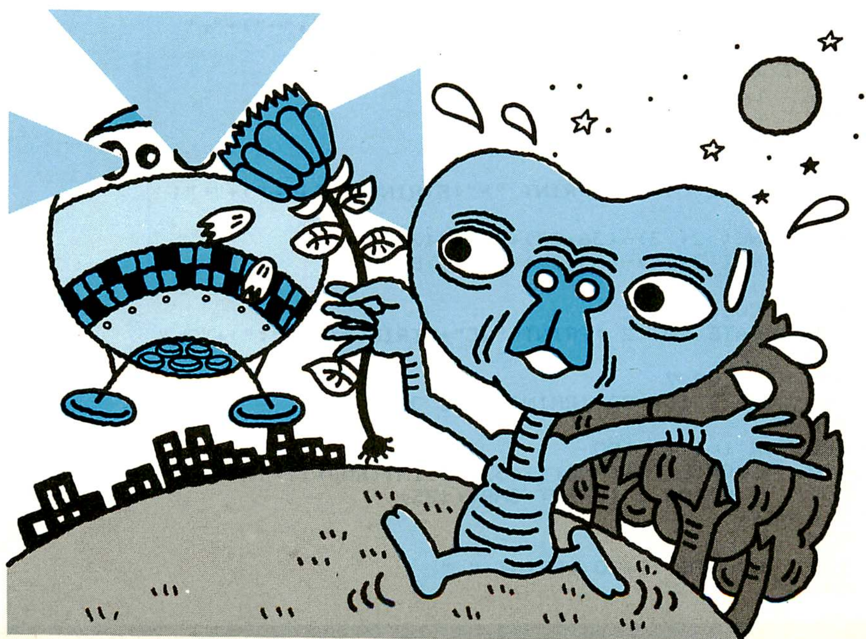


↑写真❷　ゲームが始まりました。



↑写真❸　やったあ！





プログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM ***                  ***
30 REM *** <     E.T.     > ***
40 REM ***                  ***
50 REM ***       By         ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                  ***
80 REM ************************
90 REM
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
110   COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 H=0
140 '
150 GOSUB 8000
160 '
170 S=0 :X=19 :Y=22 :OVER=0
180 '
200 REM ----- PRINT CRT SUB -----------
210 '
220 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
230 '
240 PRINTUSING "[:SCORE     0 ] < E,T, > [:MAX   #### ]";H
250 '
260 LINE( 0, 1)-( 0,24),CHR$(131),3
270 LINE(38, 1)-(38,24),CHR$(131),3
280 '
290   COLOR 5
300 LOCATE  1, 1 :PRINT "┌"+STRING$(35,"─")+"┐"
310 '
320 FOR I=2 TO 23
340   LOCATE  1,I :PRINT "|"
350   LOCATE 37,I :PRINT "|"
360 NEXT
370 '
380 LOCATE  1,24 :PRINT "└"+STRING$(35,"─")+"┘";
390 '
400 LINE( 2, 3)-(36,23),CHR$(135),4,B
405 LINE( 3, 4)-(35,22)," ",7,BF
410 '
420   COLOR 6
430 LOCATE 10, 2 :PRINT "◢["+STRING$(15,":")+"]◣"
440 '
450   COLOR 7
460 LOCATE 16, 22 :PRINT "┌╞[ ]╡┐"
470 '
480 FOR I=1 TO 100
490   LOCATE INT(RND(1)*33)+3,INT(RND(1)*17)+4
500     COLOR 2 :PRINT CHR$(135)
510 NEXT
520 '
530   LOCATE 19,20 :PRINT " "
540 '
```

- 10〜90: REM文
- 100〜110: 初期設定
- 150: ゲームの説明をしちゃう!
- 170: 変数を設定
- 220: 画面をキレイにしちゃう!
- 260〜270: メーターを描く
- 300〜405: ワクを描く
- 460: UFOをPRINT!
- 480〜510: 障害物を表示

```
550 FOR I=1 TO 25
560   LOCATE INT(RND(1)*31)+4,INT(RND(1)*17)+5
570     COLOR 6 :PRINT "□"
580 NEXT
590 '
600 LOCATE X,Y :COLOR 7 :PRINT "♣"
610 '
620 FOR I=30 TO 0 STEP -1
630 '
640   FOR J=1 TO I
650     BEEP 1
660   NEXT
670 '
680   FOR J=1 TO I
690     BEEP 0
700   NEXT
710 '
720 NEXT
730 '
1000 REM ------ MAIN LOOP ----------------
1010 '
1020 FOR T=720 TO 39 STEP -1
1030 '
1040 I$=INKEY$ :VX=0 :VY=0
1050   IF I$=CHR$(29) THEN VX=-1
1060   IF I$=CHR$(28) THEN VX= 1
1070   IF I$=CHR$(30) THEN VY=-1
1080   IF I$=CHR$(31) THEN VY= 1
1090 '
1100 LOCATE X,Y :PRINT " "
1110 '
1120   X=X+VX
1130   Y=Y+VY
1140 '
1150 P=SCREEN(X,Y)
1160   IF P =219 THEN GOSUB 5000
1170   IF P<> 32 THEN GOSUB 5100
1180 '
1190   COLOR 7
1200 LOCATE X,Y :PRINT "♣"
1210 '
1230 P=SCREEN(19,22)
1240   IF P=219 THEN GOSUB 5300
1250 '
1260 M=25-T/30
1270   LOCATE  0,M :PRINT " ";
1280   LOCATE 38,M :PRINT " ";
1290 '
1300 IF OVER=1 THEN GOSUB 5600 :GOTO 7000
1310 '
1320 NEXT
1330 '
1340 GOSUB 5800
1350 '
1360 :::::::::: GOTO 7000 ::::::::::
1370 '
5000 REM ----- PUSH BLOCK SUB ---------
```

Annotations:

- 550–580: 植物をＰＲＩＮＴ！
- 600: Ｅ．Ｔ．くんをＰＲＩＮＴ！
- 620–720: サウンド
- 1050: ← をおした？
- 1060: → をおした？
- 1070: ↑ をおした？
- 1080: ↓ をおした？
- 1100: Ｅ．Ｔ．くんをけす
- 1160: 植物をけす？
- 1170: 動けない？
- 1190–1200: Ｅ．Ｔ．くんをＰＲＩＮＴ！
- 1230–1240: 植物を運びいれた
- 1260–1280: メーターを表示

```
5010 '
5020 P=SCREEN(X+VX,Y+VY)
5030   IF P<>32 THEN RETURN
5040 '
5050   COLOR 6
5060 LOCATE X+VX,Y+VY :PRINT "□"
5070 '
5072 P=32
5074 '
5080 :::::::::: RETURN ::::::::::
5090 '
5100 REM ----- STOP THE MAN SUB --------
5110 '
5120 FOR I=1 TO 20
5130   BEEP 1 :BEEP 0
5140 NEXT
5150 '
5160   X=X-VX
5170   Y=Y-VY
5180 '
5190 :::::::::: RETURN ::::::::::
5200 '
5300 REM ----- SCORE ADD SUB -----------
5310 '
5320 FOR I=135 TO 128 STEP -1
5330 '
5340   LOCATE 19,22 :COLOR 3 :PRINT CHR$(I)
5350 '
5360   BEEP 1
5370     FOR J=1 TO 20 :NEXT
5380   BEEP 0
5390 '
5400 NEXT
5410 '
5420 S=S+100
5430   LOCATE 9,0 :COLOR 7 :PRINTUSING "####";S
5440 '
5450   LOCATE INT(S/100)+11,2 :COLOR 2 :PRINT "□"
5460 '
5470 IF S=1500 THEN OVER=1
5480 '
5490 LOCATE 19,22 :PRINT " "
5500 '
5510 :::::::::: RETURN ::::::::::
5520 '
5600 REM ----- YOU SUCCEED SUB ---------
5610 '
5620   COLOR 3
5630 LOCATE  7, 5 :PRINT "■■■■| YOU SUCCEED !! |■■■■"
5640 '
5650   COLOR 5
5660 LOCATE  4, 7 :PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ､ ｢ｼﾞｶﾝﾅｲ｣ ﾆ ｢15ｺ｣"
5670 LOCATE 10, 9 :PRINT "ﾉ ｢ｼｮｸﾌﾞﾂ｣ ｦ ﾌﾞｼﾞ ｱﾂﾒﾗﾚ"
5680 LOCATE 21,11 :PRINT "ﾏｼﾀ｡ ｵﾒﾃﾞﾄｳ !!"
5690 '
5700 :::::::::: RETURN ::::::::::
5710 '
```

- 5020–5030: 押すことができる?
- 5050–5060: 植物をPRINT!
- 5120–5140: 『ビーッ!』
- 5160–5170: 動くのをやめる
- 5320–5400: 植物をけす
- 5420–5450: スコアをプラス
- 5470: 15コ運びこんだ?
- 5620–5680: メッセージ!

```
5800 REM ------ JUMPING UFO SUB ---------
5810 '
5820 FOR Y=22 TO 1 STEP -1
5830 '
5840   LOCATE 16,Y :COLOR 7 :PRINT "┌ﾄﾋﾆ ｺﾖ┐"
5850 '
5860   BEEP 1
5870     FOR I=1 TO 30 :NEXT
5880   BEEP 0
5890 '
5900   LOCATE 16,Y :COLOR 3 :PRINT " ^   ^ "
5910 '
5920 NEXT
5930 '
5940   COLOR 4
5950 LOCATE 5, 9 :PRINT "┌ ┌─┐┌─┐┬┐┌┬┬┐ ┌─┐┬ ┬┬─┐┌─┐ ┐"
5960 LOCATE 5,10 :PRINT "│ │ ┐├─┤│││├┤  │ ││ │├┤ ├┬┘ │"
5970 LOCATE 5,11 :PRINT "└ └─┘┴ ┴┴┴┴└─┘ └─┘└─┘└─┘┴└┘ ┘"
5980 '
5990 LINE( 3, 7)-(35,15),"■",1,B
6000 '
6010 :::::::::: RETURN ::::::::::
6020 '
7000 REM ------ GAME OVER SUB -----------
7010 '
7020   COLOR 7
7030 LOCATE 5,13 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
7040 '
7050 WHILE INKEY$<>"s"
7060   R=RND(1)
7070 WEND
7080 '
7090 PRINT CHR$(7);
7100 '
7110 :::::::::: GOTO 170 ::::::::::
7120 '
8000 REM ------ DEMONSTRATION SUB -------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(18,"■")+"◤/"
8030 LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT "   E.T.   "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(21,"￣")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ｺﾉ 「GAME」 ﾊ､ 「ﾁｷｭｳ」 ﾆ 「ｼｮｸﾌﾞﾂ」 ｦ ﾄﾘ ﾆ "
8080 PRINT :PRINT "ｷﾀ 「E.T.ｸﾝ」 ｶﾞ 「UFO」 ｶﾞ ﾄﾋﾞﾀﾂ ﾏｴ ﾆ 「ｼｮｸ"
8090 PRINT :PRINT "ﾌﾞﾂ」 ｦ 「15ｺ」 ﾓﾁｶｴﾝﾅｸｯﾁｬ ｲｹﾅｲｯﾃｲｳ ｹﾞｰﾑ "
8100 PRINT :PRINT "ﾃﾞｽ｡ ｻｽｶﾞ!!                        "
8110 PRINT :PRINT " 「UFO」 ｶﾞ ﾄﾋﾞﾀﾂ ﾏｴ ﾆ 「ｼｮｸﾌﾞﾂ」 ｦ ｱﾂﾒﾅｲ ﾄ"
8120 PRINT :PRINT "「E.T.ｸﾝ」 ﾊ､ ｵｲﾃｶﾚﾁｬｲﾏｰｽ｡ ﾀｲﾍﾝ!!         "
8130 '
8140 LOCATE  5, 4 :COLOR 2 :PRINT "GAME"
8150 LOCATE 15, 4 :COLOR 3 :PRINT "ﾁｷｭｳ"
8160 LOCATE 24, 4 :COLOR 6 :PRINT "ｼｮｸﾌﾞﾂ"
8170 LOCATE  4, 6 :COLOR 4 :PRINT "E.T.ｸﾝ"
8180 LOCATE 16, 6 :COLOR 2 :PRINT "UFO"
8190 LOCATE 36, 6 :COLOR 6 :PRINT "ｼｮｸ"
8200 LOCATE  0, 8 :COLOR 6 :PRINT "ﾌﾞﾂ"
```

UFOジャンプ!

キー入力まち

『ピッ』

ゲームの説明

```
8210 LOCATE  8, 8 :COLOR 3 :PRINT "15ｺ"
8220 LOCATE  2,12 :COLOR 2 :PRINT "UFO"
8240 LOCATE 22,12 :COLOR 6 :PRINT "ｼｮｸﾌﾞﾂ"
8250 LOCATE  1,14 :COLOR 4 :PRINT "E.T.ｸﾝ"
8260 '
8270   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8280 PRINT "┌─<<<CAST ──────────┐┌─<<<KEY ──────────┐"
8290 FOR I=1 TO 6
8300 PRINT "│                   ││                   │"
8310 NEXT
8320 PRINT "└───────────────────┘└───────────────────┘"
8330 '
8340   COLOR 7
8350 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8360 LOCATE 32,18 :PRINT "│ │"
8370 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8380 LOCATE 21,20 :PRINT "┌─────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8390 LOCATE 21,21 :PRINT "│     │ │ ││ ││ │"
8400 LOCATE 21,22 :PRINT "└─────┘ └─┘└─┘└─┘"
8410 '
8420 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8430 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8440 SYMBOL (33*16,18*8),CHR$(30),2,1,2
8450 SYMBOL (33*16,21*8),CHR$(31),2,1,2
8460 '
8470   LOCATE 2,18
8480 COLOR 7 :PRINT "♠ ";
8490 COLOR 7 :PRINT "..... 「E.T.ｸﾝ」"
8500 '
8510   LOCATE 2,20
8520 COLOR 6 :PRINT "□ ";
8530 COLOR 7 :PRINT "..... 「ｼｮｸﾌﾞﾂ」"
8540 '
8550   LOCATE 2,22
8560 COLOR 2 :PRINT "■ ";
8570 COLOR 7 :PRINT "..... 「 ｶﾍﾞ  」"
8580 '
8590   COLOR 7
8600 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8610 '
8620   D$="   E.T.   "
8630 '
8640 WHILE INKEY$<>"s"
8660   D$=RIGHT$(D$,9)+LEFT$(D$,1)
8670   LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8690   R=RND(1)
8710 WEND
8720 '
8730 FOR I=1 TO 50
8740   BEEP 1 :BEEP 0
8750 NEXT
8770 LOCATE 0,24
8780   FOR I=1 TO 25
8790     PRINT
8800   NEXT
8810 '
8820 :::::::::: RETURN ::::::::::
```

ワクを表示 (8270–8320)

キー操作 (8340–8450)

登場人物の説明 (8470–8570)

キー入力まち (8620–8710)

『ビー』 (8730–8750)

『画面』をキレイにする (8770–8800)

はるみのプライベート日記

10月27日（水）はれ

はるみ、ほんとに『カゼ』ひいちゃいました！
きのう、ヨルねちゃうまえに『ホット・レモン』のんだけど、はるみの『カゼ』にはきかなかったみたいです。

『カゼ』ひいちゃって、あたま『いたあい！』のはもちろんイヤだけど、はるみは『「おふろ」にはいれない』のが『いちばん！』イヤです。
ほんと、はるみは『おふろ中毒！』で、もう毎日かかさず『おふろ』にはいってます。
やっぱり、『おふろ』にはいらないと、からだがなんとなく『ネトネト』しちゃってきもちわるいもん！
それに、『おふろ』のなかで『ポーッ！』っとしてるのって気分いいし……。
でも、その『おふろ中毒』のおかげで、はるみ『カゼ』ひいちゃったんだから、かんがえもんね。ウン！

それで、はるみ『がっこう』おやすみしちゃったもんだから『おともだち』がはるみのこと『しんぱい』して、『はるみ、きょう、どうしたのお？』って『おでんわ』してくれたり、はるみのママははるみのために『グラタン』を作ってくれたり……。
たまには『びょうき』しちゃうのもいいなあ。

そういえば、さっき『バッファリン』のんだから、あたま『いたあい！』のなおっちゃいました。
『バッファリンくん』エラーイ!!
でも、まだ『コホ、コホ』せきがでるけど……。

14 まんびき少年ゲーム

みなさん！　みなさんは『よいこのマイコンファン！』だもん、『まんびき』なんかしたことないわよね？

もっちろん、はるみだって、やったことはありませんよ！

さて、このゲームは『まんびき少年』が『スーパーマーケット』にある『品物』をぜーんぶ『まんびきしちゃう』っていう『教育上たいへんよろしくない』ゲームでーすッ！　こわーい!!

『ガードマンｖｓまんびき少年』、さあ、どっちが勝つか？

●あそびかた

えと、RUNしちゃうと『画面』は写真❶みたく『ゲームの説明』がPRINTされちゃいます。

この『ゲームの説明』をよーく読んでから『小文字のｓ』を押すと、ゲームが始まって写真❷みたくなるんです。

さーて、『ゲーム内容』は、『ガードマン』にみつかっちゃわないように、時間内に『スーパーマーケット』にある『品物』〈円〉をぜーんぶ取っちゃうっていうものなの。恐怖！

『ガードマン』は、いつも『スーパーマーケット』のなかを見まわってて、『まんびき少年』を見つけると『コラッ』っておこってつかまえちゃうんです。(『まんびき少年』は、見つかっちゃっただけでダメ！)

だから、『まんびき少年』は、『品物』のカゲにかくれたりして、見つかっちゃわないようにしなくちゃいけないの。ムツカシイ!!

えと、『まんびき！』のしかたは、取りたい『品物』のほうへカラダをむけて スペース を押せばいいんです。カンタン。

こうやって、時間内に『スーパーマーケット』にある『品物』をぜーんぶとっちゃえばいいの。

でも、『ガードマン』につかまっちゃったり、時間内にぜんぶとれなかったりすると『ゲームオーバー！』でーす。

このゲームのコツは、ムリをしたりしないで、『ガードマン』の動きをよくみて『タイミングよく』まんびきしちゃうことですッ！

↑写真❶　ゲームの説明でーす！

↑写真❷　まんびきしてるところ。

↑写真❸　見つかっちゃったあ！

●キー操作

S
REPLAY

↑
←　→
↓

スペース
まんびき

プログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM ***                  ***
30 REM ***  < SHOPLIFTER >  ***
40 REM ***                  ***
50 REM ***        By        ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                  ***
80 REM ************************
90 REM
100 DEFINT A-Z
110 DIM GL%(7),GR%(7),SL%(4),SR%(4)
120 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
130   COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
140 '
150 H=0
160 '
170 GOSUB 8000
180 '
190 RESTORE
195   FOR I=0 TO 7
200     READ GL%(I)
205   NEXT
210 '
215   FOR I=0 TO 7
220     READ GR%(I)
225   NEXT
230 '
240   FOR I=0 TO 4
245     READ SL%(I)
250   NEXT
255 '
260   FOR I=0 TO 4
265     READ SR%(I)
270   NEXT
275 '
280   DATA 8224,20286 , 8192,15495
285   DATA 8192, 8232,-26848, 8192
290 '
295   DATA  8252,20256,  8192, 135
300   DATA 15872, 8224,-30679,8192
305 '
310   DATA 8271,8341,-30914,10391,8960
315 '
320   DATA 8271,8252,-30827,9096,10496
325 '
390 S=0 :S1=0 :T=0 :X=36 :Y=22 :V=-1 :X1=3 :OVER=0
395 '
400 REM ------ PRINT CRT SUB -----------
410 '
420 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
430 '
440 PRINTUSING "[:SCORE       0] <SHOPLIFER> [:MAX   #####]";H
;
```

- 10〜90: REM文
- 100〜130: 初期設定
- 170: ゲームの説明を表示します!
- 190〜320: PUT用の変数を設定
- 390: 変数設定
- 420: 画面をキレイにしちゃうの

```
445   LINE( 2, 4)-(37,22)," ",7,BF
450 '
460   COLOR 3
470 LOCATE  0, 3 :PRINT "┐";STRING$(38," ");"┌"
480 LOCATE  0,23 :PRINT "┘";STRING$(38," ");"└";
490 '
500 LINE( 0, 4)-( 0,22),"├",5
510 LINE(39, 4)-(39,22),"┤",5
520 '
530 LINE( 1, 4)-( 1,22),"円",6
540 LINE(38, 4)-(38,22),"円",6
550 '
560 FOR M=6 TO 30 STEP 8
570   FOR N=4 TO 15 STEP 11
580 '
590     LINE(M   ,N)-(M   ,N+7),"円",6
600     LINE(M+3,N)-(M+3,N+7),"円",6
610 '
620       COLOR 3
630     LOCATE M+1,N   :PRINT "┌┐"
640     LOCATE M+1,N+7 :PRINT "└┘"
650 '
660     LINE(M+1,N+1)-(M+1,N+6),"┤",5
670     LINE(M+2,N+1)-(M+2,N+6),"├",5
680 '
690   NEXT
700 NEXT                                          ← ショップを描く (470～700)
710 '
720 LINE( 0,24)-(39,24),"■",1
730 '
740   LOCATE 0,24
750 COLOR 2 :PRINT "▓◤"; :COLOR 1 :PRINT "◢";  ← メータを表示 (720～750)
760 '
770 PUT@(X-1,Y-1)-(X+1,Y+1),SL%,7 ←―――― 少年をＰＲＩＮＴ！
780 '
800 FOR I=1 TO 1000
810 NEXT                                          ← 時間まち (800～810)
820 '
830 PRINT CHR$(7); ←―――――― 『ピッ』
840 '
1000 REM ----- MAIN LOOP ---------------
1010 '
1020 WHILE OVER=0
1030 '
1035 I$=INKEY$ :VX=0 :VY=0
1040   IF I$=CHR$(29) THEN VX=-1 :V=-1 ←―― [←] をおしたの？
1050   IF I$=CHR$(28) THEN VX= 1 :V= 1 ←―― [→] をおしたの？
1060   IF I$=CHR$(30) THEN VY=-1 ←―――― [↑] をおしたの？
1070   IF I$=CHR$(31) THEN VY= 1 ←―――― [↓] をおしたの？
1080 '
1090 GOSUB 5000
1100   IF P1<>32 OR P2<>32 THEN GOSUB 5300 ←―― 動いていいの？
1110 '
1120 LINE(X-1,Y-1)-(X+1,Y+1)," ",7,BF ←―――― 少年をけす
1130 '
1140   X=X+VX
1150   Y=Y+VY
```

```
1160 '
1170 IF V=-1 THEN PUT@(X-1,Y-1)-(X+1,Y+1),SL%,7 ┐
1180 IF V= 1 THEN PUT@(X-1,Y-1)-(X+1,Y+1),SR%,7 ┘── 少年をＰＲＩＮＴ！
1190 '
1200   IF I$=" " THEN GOSUB 5400 ←── 万引きするう？
1210 '
1220 IF X1= 3 THEN V1= 1
1230 IF X1=36 THEN V1=-1                              ── ガードマンの
1240 '                                                   動きを決める
1250 IF X1=11 OR X1=19 OR X1=27 THEN GOSUB 5700
1260 '
1270   X1=X1+V1
1280 '
1290 GOSUB 5900 ←── ガードマンをＰＲＩＮＴ！
1300 '
1310 R=(X1-3) MOD 8
1320   IF R=0 OR R=1 THEN GOSUB 5800 ←── 万引き少年を発見！
1325 '
1330 T=T+1
1340   IF T=1105 THEN OVER=1
1350 '
1360 LOCATE T/30,24                                  ┐
1370   COLOR 2 :PRINT "▼"; :COLOR 1 :PRINT "◢";    ┘── メーターを表示
1380 '
1390 WEND
1400 '
1410 IF OVER=1 THEN GOSUB 6200
1420 IF OVER=2 THEN GOSUB 6000
1430 '
1440   GOSUB 7000
1450 '
1460 :::::::::: GOTO 390 ::::::::::
5000 REM ------ PEEK SCREEN SUB ---------
5010 '
5020 IF VX<>0 THEN GOSUB 5100 ←── 左右に動くの
5030 IF VY<>0 THEN GOSUB 5200 ←── 上下に動くの
5040 '
5050 :::::::::: RETURN ::::::::::
5060 '
5100 REM ----- PEEK SCREEN SUB 1 -------
5110 '
5120 P1=SCREEN(X+VX+VX,Y-1) ┐
5130 P2=SCREEN(X+VX+VX,Y+1) ┘── 少年の左右をしらべちゃう
5140 '
5150 :::::::::: RETURN ::::::::::
5160 '
5200 REM ----- PEEK SCREEN SUB 2 ------
5210 '
5220 P1=SCREEN(X-1,Y+VY+VY) ┐
5230 P2=SCREEN(X+1,Y+VY+VY) ┘── 少年の上下をしらべちゃう
5240 '
5250 :::::::::: RETURN ::::::::::
5260 '
5300 REM ----- STOP THE MAN SUB -------
5310 '
5320 VX=0
5330 VY=0
```

```
5340 '
5350 :::::::::: RETURN ::::::::::
5360 '
5400 REM ----- SHOPLIFTING SUB --------
5410 '
5420 P=SCREEN(X+V+V,Y)
5430   IF P<>ASC("円") THEN RETURN  ←〈円〉がなければもどる
5440 '
5450 FOR I=1 TO 10        ┐
5460   BEEP 1 :BEEP 0     ├ 『ビー』
5470 NEXT                 ┘
5480 '
5490 LOCATE X+V,Y :COLOR 7    ┐
5500   IF V=-1 THEN PRINT "┌"  ├ 手を『ヘコ』ってする
5510   IF V= 1 THEN PRINT "┐"  ┘
5520 '
5530 LOCATE X+V+V,Y :COLOR 4 :PRINT "■"  ←〈円〉をけす
5540 '
5550 S=S+50
5560   IF S=8300 THEN OVER=2  ←全部とっちゃった？
5570 '
5580 LOCATE 8,0 :COLOR 7 :PRINTUSING "#####";S
5590 '
5600 BEEP 1
5610   LOCATE X+V,Y :PRINT "-"
5620 BEEP 0
5630 '
5640 :::::::::: RETURN ::::::::::
5650 '
5700 REM ------ RNDOM MOVE SUB ----------
5710 '
5720 R=INT(RND(1)*4)                        ┐
5730   IF R=0 THEN V1=INT(RND(1)*2)*2-1     ├ ガードマンの動きをきめる
5740   IF R=1 THEN V1=SGN(X-X1)             ┘
5750 '
5760 :::::::::: RETURN ::::::::::
5770 '
5800 REM ------ SCANNIER SUB -----------
5810 '
5820 IF X1=X-1 OR X1=X OR X1=X+1 THEN OVER=1
5830 '
5840 :::::::::: RETURN ::::::::::
5850 '
5900 REM ----- PRINT GUARDMAN SUB ------
5910 '
5920 R=T MOD 2                                    ┐
5930   IF R=0 THEN PUT@(X1-2,1)-(X1+2,3),GL%,7    ├ ガードマンを表示
5940   IF R=1 THEN PUT@(X1-2,1)-(X1+2,3),GR%,7    ┘
5950 '
5960 :::::::::: RETURN ::::::::::
5970 '
6000 REM ----- YOU SUCCEED SUB --------
6010 '
6020 LOCATE  7,4 :COLOR 3 :PRINT STRING$(25,"■")
6030 LOCATE 11,4 :COLOR 7 :PRINT "| YOU SUCCEED ! |"
6040 '
6050   COLOR 5
```

```
6060 LOCATE  4, 7 :PRINT " ｱﾅﾀ ﾊ, 「ｾﾌﾞﾝ･ｲﾚﾌﾞﾝ」 ｶﾞ ﾍｲﾃﾝ ｽﾙ"
6070 LOCATE  4, 9 :PRINT "ﾏｴ ﾆ 「ｼﾅﾓﾉ」 ｦ ｾﾞﾝﾌﾞ 「ﾏﾝﾋﾞｷ」 ｼﾁｬ"
6080 LOCATE  4,11 :PRINT "ｲﾏｼﾀ!! "
6090 LOCATE  4,13 :PRINT " ｵｶｹﾞ ﾃﾞ, 「ｾﾌﾞﾝ･ｲﾚﾌﾞﾝ」 ﾊ 「ﾄｳｻﾝ」"
6100 LOCATE  4,15 :PRINT "ｽﾙｺﾄ ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ｡"
6110 '
6120   COLOR 7
6130 LOCATE  4,18 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
6140 '
6150 LINE( 2, 2)-(36,20),"■",6,B
6160 '
6170 :::::::::: RETURN ::::::::::
6180 '
6200 REM ------ ARREST SUB -------------
6210 '
6220 FOR I=1 TO 30
6230   BEEP 1 :BEEP 0
6240 NEXT
6250 '
6260 FOR Y1=1 TO Y-5
6270 '
6280     COLOR 7
6290   LOCATE X1-1,Y1   :PRINT "   "
6300   LOCATE X1-1,Y1+1 :PRINT " o "
6310   LOCATE X1-1,Y1+2 :PRINT "<■>"
6320   LOCATE X1-1,Y1+3 :PRINT "( )"
6330 '
6340 NEXT
6350 '
6370   COLOR 3
6380 LOCATE X1-1,Y1-1 :PRINT "ｺﾗｯ"
6390 '
6400 FOR I=1 TO 1000
6410 NEXT
6420 '
6422 LINE( 3, 5)-(36,13)," ",4,BF
6424 '
6430   COLOR 4
6440 LOCATE 5, 7 :PRINT "┌ ┌─┐┌─┬┐┌┬┬┐  ┌─┐┬┬ ┌┬─┐┌┬┐ ┐"
6450 LOCATE 5, 8 :PRINT "│ │ ┐├─┤││││├  │ │││ │├ ├┬┘ │"
6460 LOCATE 5, 9 :PRINT "└ └─┘┴ ┴┴┴┴┴┴  └─┘└┘ └┴─┘┴└ ┘"
6470 '
6480   COLOR 7
6490 LOCATE 5,11 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
6500 '
6510 LINE( 3, 5)-(36,13),"■",6,B
6520 '
6530 :::::::::: RETURN ::::::::::
6540 '
7000 REM ----- GAME OVER SUB ----------
7010 '
7020 WHILE INKEY$<>"s"
7030   R=RND(1)
7040 WEND
7050 '
7060 IF S>H THEN H=S
7070 '
```

メッセージを表示

『ビー』

ガードマンを動かす

時間まち

キー入力まち

```
7080 :::::::::: RETURN ::::::::::
7090 '
8000 REM ------ DEMONSTRATION SUB ------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(20,"■")+"◤/"
8030 LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT " SHOPLIFTER "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(23,"￣")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ｺﾉ ｢GAME｣ ﾊ, ｢ｾﾌﾞﾝ･ｲﾚﾌﾞﾝ｣ ｶﾞ ｢11ｼﾞ｣ ﾆ "
8080 PRINT :PRINT "ﾅｯﾃ ｢ﾍｲﾃﾝ｣ ｼﾁｬｳ ﾏｴ ﾆ ｢ｼﾅﾓﾉ｣<円> ｦ ｾﾞｰﾝﾌﾞ"
8090 PRINT :PRINT "ﾄｯﾁｬｳ ｯﾃｲｳ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｰｽ｡                  "
8100 PRINT :PRINT " ﾃﾞﾓ, ｢ｹｲﾋﾞｲﾝ｣ ﾆ ｢ﾏﾝﾋﾞｷｼﾃﾙﾄｺ｣ ｦ ﾐﾂｶｯﾁｬｳ"
8110 PRINT :PRINT "ﾄ ｢GAMEOVER!!｣ ｼﾁｬｳﾉ｡ ﾀｲﾍﾝ!!            "
8120 PRINT :PRINT " ｺﾉ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞ, ｢ﾚﾝｼｭｳ!｣ ｼﾅｲﾃﾞﾈ｡ ｵﾈｶﾞｲ!!   "
8130 '
8140 LOCATE  5, 4 :COLOR 2 :PRINT "GAME"
8150 LOCATE 15, 4 :COLOR 4 :PRINT "ｾﾌﾞﾝ･ｲﾚﾌﾞﾝ"
8160 LOCATE 31, 4 :COLOR 3 :PRINT "11ｼﾞ"
8170 LOCATE 22, 6 :COLOR 4 :PRINT "ｼﾅﾓﾉ"
8180 LOCATE 28, 6 :COLOR 6 :PRINT "円"
8190 LOCATE  7,10 :COLOR 3 :PRINT "ｹｲﾋﾞｲﾝ"
8195 '
8200   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8210 PRINT "┌─<<<CAST ──────────┐┌─<<<KEY───────────┐"
8220 FOR I=1 TO 6
8230 PRINT "│                   ││                  │"
8240 NEXT
8250 PRINT "└───────────────────┘└──────────────────┘"
8260 '
8270   COLOR 7
8280 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8290 LOCATE 32,18 :PRINT "│ │"
8300 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8310 LOCATE 21,20 :PRINT "┌─────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8320 LOCATE 21,21 :PRINT "│SPACE│ │ ││ ││ │"
8330 LOCATE 21,22 :PRINT "└─────┘ └─┘└─┘└─┘"
8340 '
8350   SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8360   SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8370   SYMBOL (33*16,18*8),CHR$(30),2,1,2
8380   SYMBOL (33*16,21*8),CHR$(31),2,1,2
8390 '
8400   COLOR 7
8410 LOCATE 4,18 :PRINT " O       <O "
8420 LOCATE 4,19 :PRINT "─■>       ■>"
8430 LOCATE 4,20 :PRINT "( |#      ( | "
8440 '
8450   COLOR 2
8460 LOCATE 4,21 :PRINT "｢ﾋﾄ｣ ｢ｹｲﾋﾞｲﾝ｣"
8470 '
8480   COLOR 7
8490 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8500 '
8510   D$=" SHOPLIFTER "
8520 '
8530 WHILE INKEY$<>"s"
```

ゲームの説明を表示

ワクをＰＲＩＮＴ！

キー操作を説明

登場人物を説明

```
8540 '
8550   D$=RIGHT$(D$,11)+LEFT$(D$,1)
8560   LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8565     R=RND(1)
8570 '
8580 WEND
8590 '
8600 FOR I=1 TO 50
8610   BEEP 1 :BEEP 0
8620 NEXT
8630 '
8640 LOCATE 0,24
8650   FOR I=1 TO 25
8660     PRINT
8670   NEXT
8680 '
8690 :::::::::: RETURN ::::::::::
8700 '
8710 REM ============================
8720 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION
8730 REM ============================
```

キー入力まち（8540〜8580）

『ビー』（8600〜8620）

画面をキレイにしちゃう！（8640〜8670）



はるみのプライベート日記

10月28日（木）はれ

えーと、どうにか『おねつ』がさがったので、はるみはあしたから『がっこう！』へいかれまーす。よかったあ！
ほんと、ふしぎ！
だって、『がっこう』へいってるときは、『ああ、おやすみしたいなあ！』ってはるみ思うけど、ほんとに『おやすみ』しちゃうと、もう『がっこう』がなつかしくなっちゃうんだもん！

そういえば、きょう『ユキヒロさん』が『TV』にでてたんで、はるみ『ビックリ』しちゃいました。
『おひる』にやってる『わらっていいとも！』っていう番組を、『ポケー！』ってみてたの。
そしたら、『テレホン・ショッキング』っていうコーナーで『ユキヒロさん』がでてきたんで、はるみ『ドキドキ!!』
やっぱり、『ユキヒロさん』は『カッコイイ！』です。

それから、はるみが『中学１年のとき』に買った『ビートルズ』の『LET　IT　BE』をひさしぶりにききました。
この『LP』から、はるみの『大切な思いで』があふれでちゃいました。
どんな思いで……。
それは、いま思いだしても、もう『かお』が『まっか！』になって、『しんぞう』が『ドキドキ！』しちゃいます。

もう、はずかしい!!

15 チャイナ・シンドローム

▶CHINA SYNDROME〈チャイナ・シンドローム〉

「チャイナ・シンドローム」とは、原子力発電所の故障または操作ミスによって炉心部が過熱状態となり、溶けたウランが巨大なエネルギーの塊となって原子炉のみならず地球をも突き抜けてしまうという現在想定できる原子力発電所による最大級の事故のこと。

（『現代科学用語事典』より抜粋）

●あそびかた

RUNすると『画面』には『ゲームの説明』がPRINTされるんです。

この『ゲームの説明』をよーく読んでから『小文字のｓ』をタイプすると、ゲームが始まっちゃって『画面』は写真❷みたいになりまーすッ。

『画面』の『上のほう』にある『きいろ』の〈═〉は『原子炉のパイプ』『下のほう』にある『みどりいろ』の〈═〉は『パイプの部品』、それから〈■〉は『ロボット』、〈□〉は『カベ』です。

ゲーム内容は、『原子力発電所』で『ロボット』を操作して『パイプ』のこわれた所に『部品』をはめこんでなおしちゃうっていうのなの。

でも、『レーザー』にやられちゃうと『ゲームオーバー!』です。

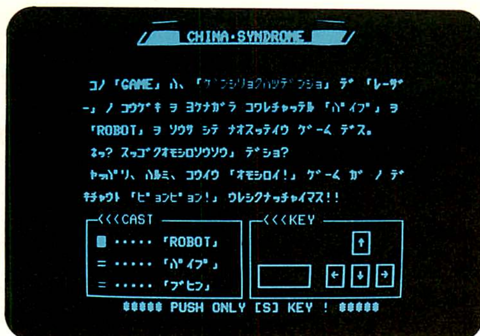
さて、ゲームが始まっちゃうと、ちゃあんとつながってた『パイプ』の一部がこわれちゃいます。

そうなったら、『下のほう』にある『パイプの部品』を『ロボット』を使って押して運んでいって『こわれちゃった所』に、はめこめばスコアに『2000点』プラスされるんです。

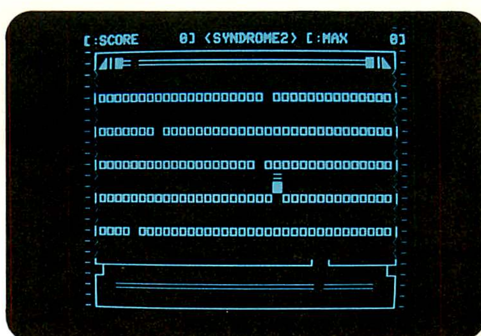
こうやって『12回』修理して『メーター』がうえまであがれば、地球の危機はすくわれるんでーす。

でも『レーザー』が攻撃してくるから、そうかんたんに『任務完了!』ってわけにはいかないの。タイヘン!

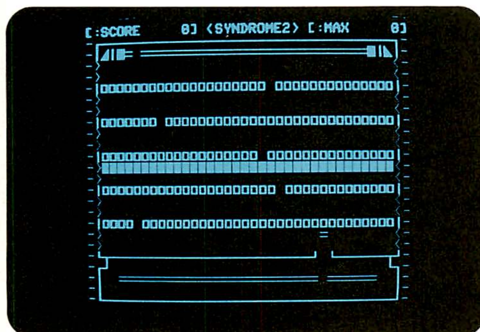
この『レーザー』は、発射する少し前に『発射する列』の『レーザー砲』〈＞または＜〉の色が『みどりいろ』になって、それから発射するようになってるから、『レーザー砲』の色が『みどりいろ』になったら、すぐによけてね。



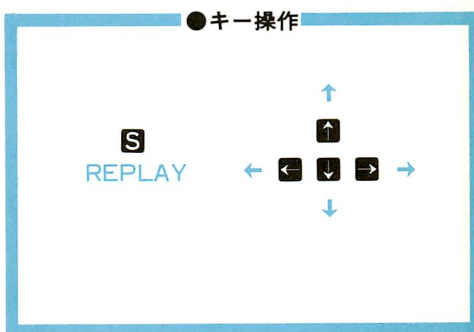
↑写真❶　ゲームの説明でーす。

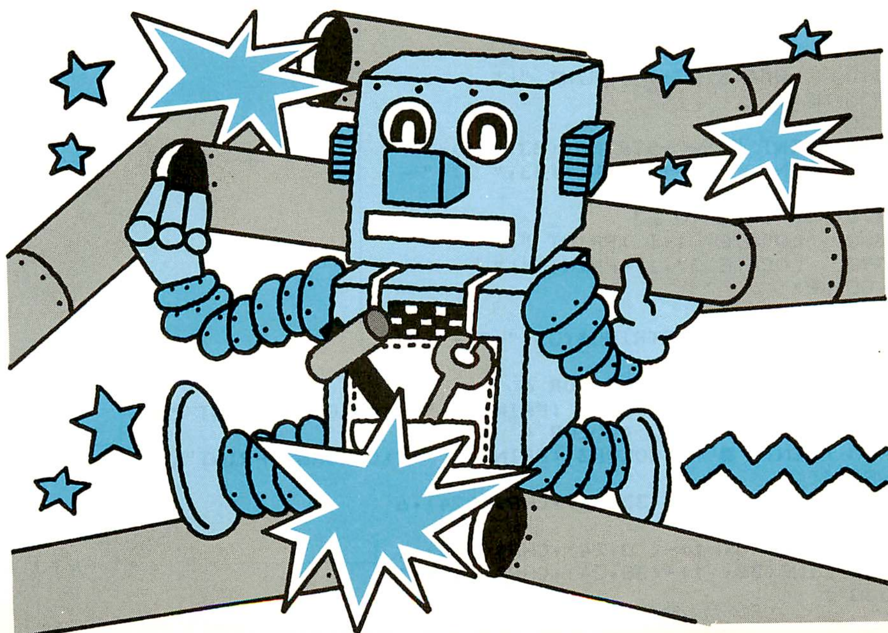


↑写真❷　『部品』を運んでるの。



↑写真❸　レーザー発射！　あぶない!!





◯プログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM ***                  ***
30 REM *** <CHINA SYNDROME> ***
40 REM ***                  ***
50 REM ***       By         ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                  ***
80 REM ************************
90 REM
100 DEFINT A-Z
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
120   COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
130 '
140 H=0
150 '
160 GOSUB 8000
170 '
180 S=0 :X=19 :Y=23 :M=0 :N=0 :L=0 :OVER=0
190 '
200 REM ------ PRINT CRT SUB ------------
210 '
220 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
230 '
240 PRINTUSING "[:SCORE      0] <SYNDROME2> [:MAX #####]";H
250 '
260   COLOR 5
270 PRINT " ┌"+STRING$(35,"-")+"┐ "
280 '
290 FOR I=2 TO 19
300   LOCATE  1,I :PRINT "|"
310   LOCATE 37,I :PRINT "|"
320 NEXT
330 '
340 PRINT " └┬"+STRING$(33,"-")+"┬┘ "
350 PRINT " ┌┘ "+STRING$(33," ")+"└┐ "
360 '
370 FOR I=22 TO 23
380   LOCATE  1,I :PRINT "|"
390   LOCATE 37,I :PRINT "|"
400 NEXT
410 '
420 PRINT " └"+STRING$(35,"-")+"┘ ";
430 '
440   LOCATE  2,2 :COLOR 6
450 PRINT "◢"; :COLOR3 :PRINT "|"; :COLOR4 :PRINT "■"
460   LOCATE 34,2 :COLOR 4
470 PRINT "■"; :COLOR3 :PRINT "|"; :COLOR6 :PRINT"◣"
480 '
490 LINE( 5, 2)-(33, 2),CHR$(224),6
500 '
510 LINE( 0, 1)-( 0,24),CHR$( 45),1
520 LINE(38, 1)-(38,24),CHR$( 45),1
530 '
```

REM文 (10–90)
初期設定 (100–120)
ゲームの説明をしちゃうもーん! (160)
変数の設定 (180)
画面をキレイに! (220)
ワクを描いちゃおう!! (270–420)
パイプをPRINT! (440–490)
メーターをPRINT! (510–520)

```
540 FOR I=5 TO 18 STEP 3
550   LINE( 2,I)-(36,I),"□",3
560 NEXT
570 '
580 FOR I=3 TO 18 STEP 3
590      COLOR 2
600   LOCATE  1,I   :PRINT ">"
610   LOCATE 37,I   :PRINT "<"
620   LOCATE  1,I+1 :PRINT ">"
630   LOCATE 37,I+1 :PRINT "<"
640 NEXT
650 '
660 LINE( 4,22)-(34,22),CHR$(224),4
670 '
680 FOR I=5 TO 18 STEP 3
690   LOCATE INT(RND(1)*33)+3,I :PRINT "  "
700 NEXT
710 '
720   COLOR 5
730 LOCATE INT(RND(1)*31)+3,20 :PRINT "┘ └"
740 '
750 FOR I=1 TO 30
760   BEEP 1 :BEEP 0
770 NEXT
780 '
790 BEEP 1
800   LOCATE X,Y :COLOR 7 :PRINT "■"
810 BEEP 0
820 '
1000 REM ----- MAIN LOOP ---------------
1010 '
1020 WHILE OVER=0
1030 '
1040 I$=INKEY$ :VX=0 :VY=0
1050   IF I$=CHR$(29) THEN VX=-1
1060   IF I$=CHR$(28) THEN VX= 1
1070   IF I$=CHR$(30) THEN VY=-1
1080   IF I$=CHR$(31) THEN VY= 1
1090 '
1100 LOCATE X,Y :PRINT " "
1110 '
1120   X=X+VX
1130   Y=Y+VY
1140 '
1150 P=SCREEN(X,Y)
1160   IF P=224 THEN GOSUB 5000
1170   IF P> 32 THEN GOSUB 5200
1180 '
1190   COLOR 7
1200 LOCATE X,Y :PRINT "■"
1210 '
1220 IF M=0 THEN GOSUB 5400
1230 '
1240 P=SCREEN(M,2)
1250   IF P=224 THEN GOSUB 5600
1260 '
1270 IF N>8-L THEN GOSUB 5900
1280 IF N=  0 THEN GOSUB 6100
```

- 540–560: カベをつくっちゃえ！
- 580–640: レーザー砲をＰＲＩＮＴ！
- 660: 部品をＰＲＩＮＴ！
- 680–700: 出入口をつくるの
- 720–730: ドアをつくるんでーす
- 750–770: 『ビーッ！』
- 800: ロボットをＰＲＩＮＴ！
- 1050: ← をおした？
- 1060: → をおした？
- 1070: ↑ をおした？
- 1080: ↓ をおした？
- 1100: ロボットをけすんだあー！
- 1160: 部品をおすのお？
- 1170: 動いちゃダメ？
- 1190–1200: ロボットをＰＲＩＮＴ！
- 1220: パイプがこわれてなかったらこわす！
- 1240–1250: パイプをなおした？
- 1270–1280: レーザー発射!!

```
1290 '
1300 P=SCREEN(X,Y)                                  ┐
1310   IF P<>135 THEN OVER=1                         ┘── やられた？
1320 '
1330 IF N>0 THEN N=N+1
1340 '
1350 WEND
1360 '
1370 IF OVER=1 THEN GOSUB 6700 ←── ゲームオーバー
1380 IF OVER=2 THEN GOSUB 6300 ←── 成功！
1390 '
1400   GOSUB 7000
1410 '
1420 :::::::::: GOTO 180 ::::::::::
1430 '
5000 REM ------ PUSH BLOCK SUB ----------
5010 '
5020 P=SCREEN(X+VX,Y+VY)                             ┐
5030   IF P>32 THEN RETURN                           ┘── 押すことできる？
5040 '
5050 BEEP 1
5060   LOCATE X+VX,Y+VY :COLOR 4 :PRINT CHR$(224) ←── 部品をＰＲＩＮＴ！
5070 BEEP 0
5080 '
5090 P=32
5100 '
5110 :::::::::: RETURN ::::::::::
5120 '
5200 REM ------ STOP THEN ROBOT SUB -----
5210 '
5220 FOR I=1 TO 20                                   ┐
5230   BEEP 1 :BEEP 0                                ├── 『ピー！』
5240 NEXT                                            ┘
5250 '
5260 X=X-VX                                          ┐
5270 Y=Y-VY                                          ┘── ロボット、ストップ!!
5280 '
5290 :::::::::: RETURN ::::::::::
5300 '
5400 REM ----- BREAK PIPE SUB ---------
5410 '
5420 BEEP 1
5430   M=INT(RND(1)*29)+5 ←── こわれる所をきめちゃう！
5440 BEEP 0
5450 '
5460 FOR I=1 TO 20                                   ┐
5470   LOCATE M,2 :COLOR INT(RND(1)*7)+1             │
5480   BEEP 1                                        │
5490     PRINT CHR$(228+I MOD 4)                     ├── こわれる
5500   BEEP 0                                        │
5510 '                                               │
5520 NEXT                                            ┘
5530 '
5540   LOCATE M,2 :PRINT " "
5550 '
5560 :::::::::: RETURN ::::::::::
5570 '
```

```
5600 REM ----- SCORE ADD SUB ----------
5610 '
5620 BEEP 1
5630   LOCATE M,2 :COLOR 6 :PRINT CHR$(224)    ← パイプがなおる
5640 BEEP 0
5650 '
5660 FOR I=24-S/1000 TO 23-S/1000 STEP -1
5670   FOR J=128 TO 135
5680 '
5690   BEEP 1
5700     LOCATE  0,I :COLOR 2 :PRINT CHR$(J);    ← メーターがあがる (5660-5750)
5710   BEEP 0
5720     LOCATE 38,I :COLOR 2 :PRINT CHR$(J);
5730 '
5740   NEXT
5750 NEXT
5760 '
5770 S=S+2000 :L=INT(S/4000) :M=0
5780 '
5790 LOCATE 8,0 :COLOR 7 :PRINTUSING "#####";S    ← スコアをPRINT!
5800 '
5810 IF S=24000 THEN OVER=2    ← 成功!
5820 '
5830 :::::::::: RETURN :::::::::
5840 '
5900 REM ------ FIRE BEAM SUB -----------
5910 '
5920 BEEP 1
5930   LINE( 2,Y1)-(36,Y1),CHR$(142),4    ← レーザー発射!
5940 BEEP 0
5950 '
5960   LINE( 2,Y1)-(36,Y1),CHR$( 32),7    ← レーザーをけす
5970 '
5980 N=0
5990 '
6000 LOCATE  1,Y1 :COLOR 2 :PRINT ">"    ← レーザー砲の色をもどす (6000-6010)
6010 LOCATE 37,Y1 :COLOR 2 :PRINT "<"
6020 '
6030 :::::::::: RETURN ::::::::::
6040 '
6100 REM ----- SET BEAM SUB ------------
6110 '
6120 R=INT(RND(1)*(12-L))
6130   IF R>0 THEN RETURN
6170 '
6180 Y1=INT(RND(1)*6+1)*3+INT(RND(1)*2)    ← 発射する所をきめちゃう
6190 '
6200 LOCATE  1,Y1 :COLOR 4 :PRINT ">"    ← レーザー砲の色をかえる (6200-6210)
6210 LOCATE 37,Y1 :COLOR 4 :PRINT "<"
6220 '
6230 N=1
6240 '
6250 :::::::::: RETURN ::::::::::
6260 '
6300 REM ----- YOU SCCEED SUB ---------
6310 '
6320 LINE( 5, 2)-(33,2),CHR$(224),2    ← パイプの色をかえる
```

```
6330 '
6340 FOR I=100 TO 0 STEP -3
6350 '
6360   BEEP 1
6370     FOR J=1 TO I :NEXT
6380 '
6390   BEEP 0
6400     FOR J=1 TO I :NEXT
6410 '
6420 NEXT
6430 '
6440 LINE( 2, 2)-(36,20),"■",6,B
6450 LINE( 3, 3)-(35,19)," ",7,BF
6460 '
6470 LOCATE  7,4 :COLOR 2 :PRINT STRING$(25,"■")
6480 LOCATE 11,4 :COLOR 7 :PRINT "| YOU SUCCEED ! |"
6490 '
6500   COLOR 5
6510 LOCATE 4, 7 :PRINT " ｱﾅﾀ ﾊ､ ｢ROBOT｣ ｦ ｿｳｻ ｼﾃ ｢ｹﾞﾝｼ"
6520 LOCATE 4, 9 :PRINT "ﾘｮｸﾊﾂﾃﾞﾝｼｮ｣ ﾉ ｷｷ ｦ ｽｸｳｺﾄ ｶﾞ ﾃﾞ"
6530 LOCATE 4,11 :PRINT "ｷﾏｼﾀ!!"
6540 LOCATE 4,13 :PRINT " ｵｶｹﾞﾃﾞ､ ｢CHINA･SYNDROME｣ ﾆ ﾅﾗ"
6550 LOCATE 4,15 :PRINT "ｽﾞ ﾆ ｽﾐﾏｼﾀ｡"
6560 '
6570   COLOR 7
6580 LOCATE 4,18 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
6590 '
6600 :::::::::: RETURN ::::::::::
6610 '
6700 REM ----- GAME OVER SUB ----------
6710 '
6720 FOR I=135 TO 128 STEP -1
6730   BEEP 1
6740     LOCATE X,Y :COLOR 7 :PRINT CHR$(I)
6750   BEEP 0
6760 NEXT
6770 '
6780 LOCATE X,Y :PRINT " "
6790 '
6800   COLOR 4
6810 LOCATE 5, 7 :PRINT "┌ ┌─┐┌─┬┐┌┬┬─┐ ┌─┬┬┬─┬─┐ ┐"
6820 LOCATE 5, 8 :PRINT "│ │ ┐├─┤││││├ │ ││├┤├┬┘ │"
6830 LOCATE 5, 9 :PRINT "└ └─┘┴ ┴┴┴┴─┘ └─┘└┘┴─┴┴┘ ┘"
6840 '
6850   COLOR 7
6860 LOCATE 5,11 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
6870 '
6880 LINE( 3, 5)-(36,13),"■",6,B
6890 '
6900 :::::::::: RETURN ::::::::::
6910 '
7000 REM ----- WAIT INPUT SUB ---------
7010 '
7020 WHILE INKEY$<>"s"
7030   R=RND(1)
7040 WEND
7050 '
```

サウンド（6340〜6420）

ワクをつくっちゃうんだあ！（6440〜6450）

メッセージ！（6470〜6580）

爆発!!（6720〜6760）

ロボットをけす（6780）

ワクをＰＲＩＮＴ!!（6880）

キー入力まち（7020〜7040）

```
7060 IF S>H THEN H=S ←―――――――― ハイスコア登録!
7070 '
7080   PRINT CHR$(7); ←――――――― 『ピッ』
7090 '
7100 LOCATE 0,24
7110   FOR I=1 TO 25                ―――― 画面をキレイにするんだゾ!
7120     PRINT
7130   NEXT
7140 '
7150 :::::::::: RETURN ::::::::::
7160 '
8000 REM ----- DEMONSTRATION SUB ------
8010 '
8020 LOCATE  7,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(22,"■")+"◤/"
8030 LOCATE 12,0 :COLOR 7 :PRINT " CHINA・SYNDROME "
8040 LOCATE  7,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(25,"￣")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ｺﾉ 「GAME」 ﾊ､ 「ｹﾞﾝｼﾘｮｸﾊﾂﾃﾞﾝｼｮ」 ﾃﾞ 「ﾚｰｻﾞ"
8080 PRINT :PRINT "ｰ」 ﾉ ｺｳｹﾞｷ ｦ ﾖｹﾅｶﾞﾗ ｺﾜﾚﾁｬｯﾃﾙ 「ﾊﾟｲﾌﾟ」 ｦ "
8090 PRINT :PRINT " 「ROBOT」 ｦ ｿｳｻ ｼﾃ ﾅｵｽｯﾃｲｳ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｽ｡     "
8100 PRINT :PRINT " ﾈｯ? ｽｯｺﾞｸ 「ｵﾓｼﾛｿｳ」 ﾃﾞｼｮ?              "
8110 PRINT :PRINT " ﾔｯﾊﾟﾘ､ ﾊﾙﾐ､ ｺｳｲｳ 「ｵﾓｼﾛｲ!」 ｹﾞｰﾑ ｶﾞ ﾉ ﾃﾞ"
8120 PRINT :PRINT "ｷﾁｬｳﾄ 「ﾋﾟｮﾝﾋﾟｮﾝ!」 ｳﾚｼｸﾅｯﾁｬｲﾏｽ!!          "
8130 '
8140 LOCATE  5, 4 :COLOR 2 :PRINT "GAME"
8150 LOCATE 15, 4 :COLOR 4 :PRINT "ｹﾞﾝｼﾘｮｸﾊﾂﾃﾞﾝｼｮ"
8160 LOCATE 35, 4 :COLOR 3 :PRINT "ﾚｰｻﾞ"
8170 LOCATE  0, 6 :COLOR 3 :PRINT "ｰ"
8180 LOCATE 30, 6 :COLOR 6 :PRINT "ﾊﾟｲﾌﾟ"
8190 LOCATE  2, 8 :COLOR 2 :PRINT "ROBOT"
8200 LOCATE 10,10 :COLOR 3 :PRINT "ｵﾓｼﾛｿｳ"
8210 LOCATE  7,14 :COLOR 6 :PRINT "ﾋﾟｮﾝﾋﾟｮﾝ"
8220 '                                                   ゲームの説明
8230   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8240 PRINT "┌─<<<CAST ──────────┐┌─<<<KEY ──────────┐"
8250 FOR I=1 TO 6
8260 PRINT "│                    ││                  │"
8270 NEXT
8280 PRINT "└────────────────────┘└──────────────────┘"
8290 '                                                   ワクをPRINT!
8300   COLOR 7
8310 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8320 LOCATE 32,18 :PRINT "│ │"
8330 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8340 LOCATE 21,20 :PRINT "┌─────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8350 LOCATE 21,21 :PRINT "│     │ │ ││ ││ │"    ―――― キー操作を説明
8360 LOCATE 21,22 :PRINT "└─────┘ └─┘└─┘└─┘"
8370 '
8380 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8390 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8400 SYMBOL (33*16,18*8),CHR$(30),2,1,2
8410 SYMBOL (33*16,21*8),CHR$(31),2,1,2
8420 '
8430   LOCATE 2,18
8440 COLOR 7 :PRINT "■ ";
8450 COLOR 7 :PRINT "･････ 「ROBOT」"
```

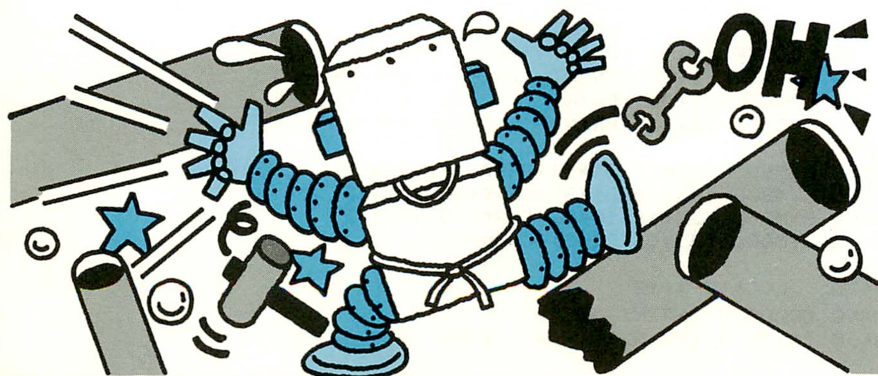
```
8460 '
8470   LOCATE 2,20
8480 COLOR 6 :PRINT "= ";
8490 COLOR 7 :PRINT "･････ ｢ﾊﾟｲﾌﾟ｣"
8500 '
8510   LOCATE 2,22
8520 COLOR 4 :PRINT "= ";
8530 COLOR 7 :PRINT "･････ ｢ﾌﾞﾋﾝ｣"
8540 '
8550   COLOR 7
8560 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8570 '
8580   D$=" CHINA･SYNDROME "
8590 '
8600 WHILE INKEY$<>"s"
8610 '
8620   D$=RIGHT$(D$,15)+LEFT$(D$,1)
8630     LOCATE 12,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8640 '
8650   R=RND(1)
8660 '
8670 WEND
8680 '
8690 FOR I=1 TO 50
8700   BEEP 1 :BEEP 0
8710 NEXT
8720 '
8730 LOCATE 0,24
8740   FOR I=1 TO 25
8750     PRINT
8760   NEXT
8770 '
8780 :::::::::: RETURN ::::::::::
8790 '
8800 REM ==============================
8810 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION
8820 REM ==============================
```

登場人物を説明（8460〜8530）

キー入力まち（8580〜8670）

『ビー』（8690〜8710）

画面をキレイにするんだよ！（8730〜8760）



はるみのプライベート日記

10月29日（金）ちょっぴり『くもり』

きょう、5時間目の『すうがく』のとき、はるみの『クラス』で『たいへん！』なことがおきたの。

『いずみ、いずみのスカートについてるの、それクモじゃないの』
なーんと、『いずみ』のスカートに、『10㎝』くらいあるすっごくおーきな『クモくん』がくっついちゃってたんです。
それも、だんだん、スカートの『うえのほう』にはいあがってくるんだから、もう『恐怖！』
それで、『いずみ』は、はんぶん泣きながら、『ちょ、ちょっとお、だれかクモとってよお！』っていったんだけど、『おんなのこ』のなかには『クモくん』をとれるひとなんかいないでしょ。
しかたなく、『いずみ』は『スカート』を『パタパタ！』して、『クモくん』をとろうとしたの。
『いずみ』がいっしょうけんめいスカートを『パタパタ！』したから、『クモくん』は、スカートのすそのほうまでおりてきたんです。ヨカッタ！
ところが！　このときに『たいへんなこと』がおきちゃったの。
なんと『クモくん』は、『スカートのなか』にはいっちゃったんです。たいへん!!
だから、『いずみ』が『キャー！　ヤダヤダ!!』ってさけんで、『手足をバタバタ！』させたから、『クモくん』は『ゆか』におっこちちゃったけど、『いずみ』は、めちゃくちゃ泣いて『おうち』に帰っちゃいました。かわいそー！

全国の『クモくん』！　ぜったいに『おんなのこ』のスカートにはくっつかないようにしましょう!!

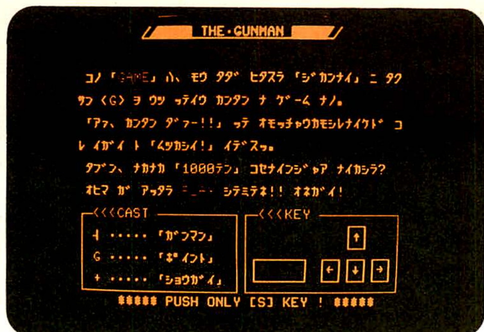
16 はやうちマック

この『ゲーム』は、『画面』じゅうにいっぱーいある〈G〉を、ただひたすら時間内に射ちまくるっていうカンタンなゲームなんです。
はるみは、その『カンタン！』なとこ気にいってるんだけど……。
たぶん、『ああ、カンタンそうだなあー！』って思っちゃうかもしれないけど、コレいがいとムツカシイんですッ!! な、なんと！
「1000点』取るのは『タイヘン！』だと、はるみ思います。
（自分ができないから、みなさんも『できない!!』って勝手に思っちゃいます）
1度でいいから『PLAY』してみてくださいね。おねがい！

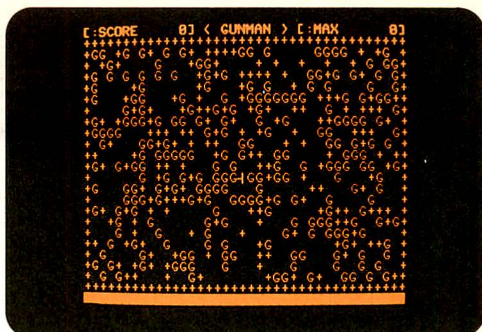
●あそびかた

RUNしちゃうと『画面』には、写真❶みたく『ゲームの説明』がPRINTされちゃいます。
この『ゲームの説明』をよーく読んでから『小文字のｓ』をタイプすると、ゲームが始まって『画面』は写真❷みたくなるんです。さすがあ！
『画面』に、たくさんPRINTされた〈G〉は『ポイント』、〈＋〉は『障害物』で、『下のほう』の〈■〉は『TIMEのメーター』になってるんです。
さて『ゲーム内容』は、かぎられた時間のうちにできるだけ〈G〉をうつっていうのなの。かんたんでしょ？
もしも、うまく〈G〉に当たるとスコアに『10点』プラスされます。

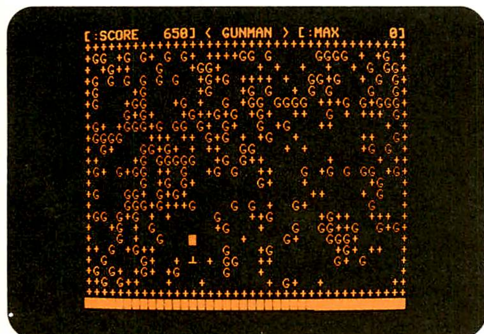
この『ゲーム』は、ただ『はちゃめちゃ！』に射ってるだけじゃあ、なかなか思うようにスコアがふえてくれないの。
だから、〈G〉がいっぱいあるとこに『すばやく！』移動して、連続して射つようにしなくちゃいけないんです。
そんなところが、ちょっぴり『オモシロい！』ゲームでーす！



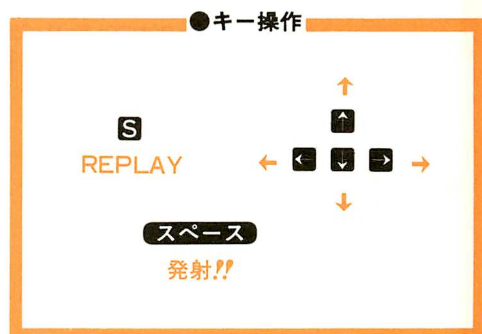
↑写真❶　ゲームの説明だもん!

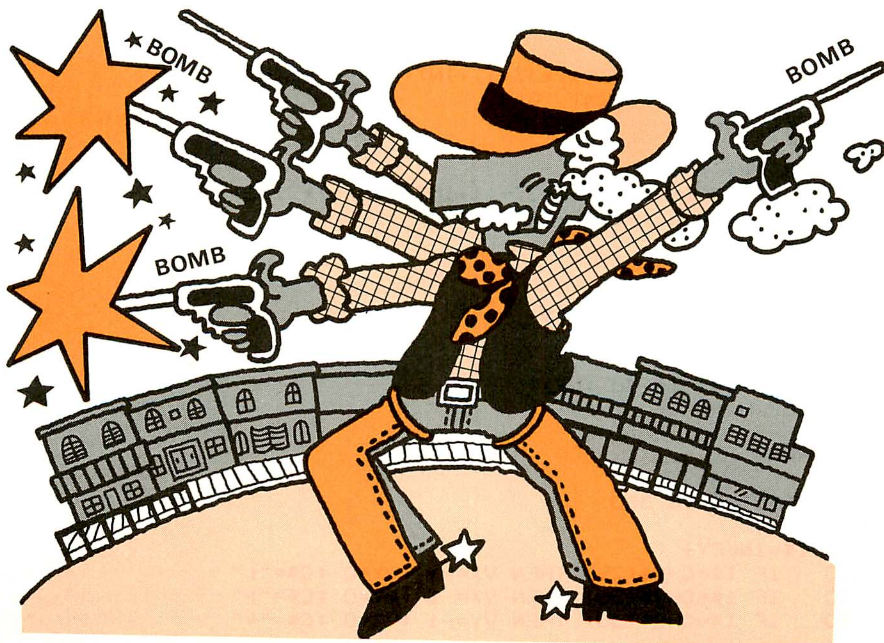


↑写真❷　ゲームスタートしちゃった!!



↑写真❸　うーん、がんばってるー!





○プログラム・リスト

```
10 REM **************************
20 REM ***                    ***
30 REM *** << THE GUNMAN >> ***
40 REM ***                    ***
50 REM ***        By          ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                    ***
80 REM **************************
90 REM                                   ← REM文 (10～90)
100 DEFINT A-Z
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
120   COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);         ← 初期設定 (100～120)
130 '
140 H=0
150 '
160 GOSUB 8000 ←――――――――― ゲームの説明をしちゃうんだもーん
170 '
180 S=0 :X=19 :Y=13 :C$="┤ " ←――――― 変数を設定
190 '
200 REM ------ CRT PRINT SUB ------------
210 '
220 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12); ←――――― 画面をキレイにしちゃう!
230 '
240 PRINTUSING "[:SCORE      0] < GUNMAN > [:MAX   #####]";H
250 '
260 LINE( 0, 1)-(38,23),"+",5,B ←――――― ワクを描く
265 LINE( 0,24)-(38,24),CHR$(142),3 ←―― メーターをPRINT!
270 '
280 FOR I=1 TO 400
290   LOCATE INT(RND(1)*37+1),INT(RND(1)*21+2)
300     COLOR 6 :PRINT "G"
310 NEXT                                 ← ポイントをPRINT! (280～310)
320 '
330 FOR I=1 TO 200
340   LOCATE INT(RND(1)*37+1),INT(RND(1)*21+2)
350     COLOR 5 :PRINT "+"
360 NEXT                                 ← 障害物をPRINT! (330～360)
370 '
380   COLOR 7
390 LOCATE X,Y :PRINT C$ ←――――――― マックを表示
400 '
410 BEEP 1
420   FOR I=1 TO 30 :NEXT
430 BEEP 0                               ← 『ピッ!』 (410～430)
440 '
1000 REM ----- MAIN LOOP ---------------
1010 '
1020 FOR T=0 TO 380
1030 '
1040 I$=INKEY$
1050   IF I$=CHR$(29) THEN VX=-1 :VY=0 :C$="┤ " ←― [←] をおしたの?
1060   IF I$=CHR$(28) THEN VX= 1 :VY=0 :C$="├" ←―― [→] をおしたの?
1070   IF I$=CHR$(30) THEN VY=-1 :VX=0 :C$="┴" ←―― [↑] をおしたの?
```

```
1080   IF I$=CHR$(31) THEN VY= 1 :VX=0 :C$="┬"  ← ↓ をおしたの？
1090 '
1100   IF I$=" " THEN GOSUB 5000  ← スペース をおした？
1110 '
1120 LOCATE X,Y :PRINT " "  ← マックをけす
1130 '
1140   X=X+VX
1150   Y=Y+VY
1160 '
1170 P=SCREEN(X,Y)
1180   IF P>32 THEN GOSUB 5500  ← 動いちゃいけないの？
1190 '
1200   COLOR 7                    ┐
1210 LOCATE X,Y :PRINT C$         ┘ マックをＰＲＩＮＴしちゃう
1220 '
1225   COLOR 1                           ┐
1230 LOCATE T/10,24 :PRINT CHR$(142);   ┘ メーターをＰＲＩＮＴ！
1240 '
1250 NEXT
1260 '
1270   GOSUB 7000  ← ゲームオーバー！
1280 '
1290 :::::::::: GOTO 180 ::::::::::
1300 '
5000 REM ----- SHOOTING SUB -----------
5010 '
5020 X1=X :Y1=Y
5030   OVER=0
5040 '
5050 WHILE OVER=0                  ┐
5060   X1=X1+VX :Y1=Y1+VY          │
5080     P=SCREEN(X1,Y1)           │ 何かが見つかるまで画面をしらべる
5090       IF P>32 THEN OVER=1     │
5100 WEND                          ┘
5110 '
5120   COLOR 2                     ┐
5130 LOCATE X1,Y1 :PRINT "■"       ┘ 当たったとこがひかる
5140 '
5150   IF P=71 THEN GOSUB 5200  ← 〈G〉にあたったの？
5160   IF P=43 THEN GOSUB 5400  ← 〈＋〉にあたったの？
5170 '
5180 :::::::::: RETURN ::::::::::
5190 '
5200 REM ----- SCORE ADD SUB -----------
5205 '
5210 S=S+10
5220 '
5230   COLOR 7                                ┐
5240 LOCATE 8,0 :PRINTUSING "#####";S        ┘ スコアを表示
5250 '
5260 BEEP 1                          ┐
5270   LOCATE X1,Y1 :PRINT " "       │ 〈G〉をけしちゃう！
5280 BEEP 0                          ┘
5290 '
5300 :::::::::: RETURN ::::::::::
5310 '
5400 REM ----- CRASH POINT SUB ---------
```

```
5410 '
5420 BEEP 1 :BEEP 0
5430   LOCATE X1,Y1 :COLOR 5 :PRINT "+"
5450 '
5460 :::::::::: RETURN ::::::::::
5470 '
5500 REM ----- STOP THE MAN SUB -------
5510 '
5520 X=X-VX
5530 Y=Y-VY
5540 '
5560 :::::::::: RETURN ::::::::::
5570 '
7000 REM ----- GAME OVER SUB ----------
7010 '
7020 FOR I=1 TO 30
7030 '
7040   LOCATE X,Y :COLOR INT(RND(1)*7+1)
7050   BEEP 1
7060     PRINT CHR$(228+I MOD 4)
7070   BEEP 0
7080 '
7090 NEXT
7100 '
7110   COLOR 6
7120 LOCATE 5, 7 :PRINT "┌ ┌──┐┌──┐┬┐┌┬┬──┐ ┌──┐┬ ┬┬──┐┬──┐ ┐"
7130 LOCATE 5, 8 :PRINT "│ │ ┐├──┤│││││├   │  ││ │├   ├┬─┘ │"
7140 LOCATE 5, 9 :PRINT "└ └──┘┴ ┴┴┴└┘┴──┘ └──┘└──┘┴──┘┴└┘ ┘"
7150 '
7160   COLOR 7
7170 LOCATE 5,11 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
7180 '
7190 WHILE INKEY$<>"s"
7200 '
7210     C=INT(RND(1)*7+1)
7220   LINE( 3, 5)-(36,13),"█",C,B
7230 '
7240 WEND
7250 '
7260 IF S>H THEN H=S
7270 '
7280 :::::::::: RETURN ::::::::::
7290 '
8000 REM ----- DEMONSTRAION SUB -------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(20,"█")+"◤/"
8030 LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT " THE・GUNMAN "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(23,"￣")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ｺﾉ ｢GAME｣ ﾊ､ ﾓｳ ﾀﾀﾞ ﾋﾀｽﾗ ｢ｼﾞｶﾝﾅｲ｣ ﾆ ﾀｸ"
8080 PRINT :PRINT "ｻﾝ <G> ｦ ｳﾂ ｯﾃｲｳ ｶﾝﾀﾝ ﾅ ｹﾞｰﾑ ﾅﾉ｡         "
8090 PRINT :PRINT " ｢ｱｧ､ ｶﾝﾀﾝ ﾀﾞｧｰ!!｣ ｯﾃ ｵﾓｯﾁｬｳｶﾓｼﾚﾅｲｹﾄﾞ ｺ"
8100 PRINT :PRINT "ﾚ ｲｶﾞｲ ﾄ ｢ﾑﾂｶｼｲ!｣ ｲﾃﾞｽｯ｡                "
8110 PRINT :PRINT " ﾀﾌﾞﾝ､ ﾅｶﾅｶ ｢1000ﾃﾝ｣ ｺｾﾅｲﾝｼﾞｬｱ ﾅｲｶｼﾗ?  "
8120 PRINT :PRINT " ｵﾋﾏ ｶﾞ ｱｯﾀﾗ PLAY ｼﾃﾐﾃﾈ!! ｵﾈｶﾞｲ!        "
8130 '
```

5430 ←〈+〉を元のとおりPRINT！

5520–5530 動くのやめちゃうんだから！

7020–7090 キラキラと爆発!!

7110–7170 ゲームオーバー

7190–7240 キー入力まち

7260 ←ハイスコア登録

```
8140 LOCATE  5, 4 :COLOR 4 :PRINT "GAME"
8150 LOCATE 27, 4 :COLOR 3 :PRINT "ｼﾞｶﾝﾅｲ"
8160 LOCATE  4, 6 :COLOR 6 :PRINT "G"
8170 LOCATE  2, 8 :COLOR 2 :PRINT "ｱｧ, ｶﾝﾀﾝ ﾀﾞｧｰ!!"
8180 LOCATE 10,10 :COLOR 3 :PRINT "ﾑﾂｶｼｲ!"
8190 LOCATE 13,12 :COLOR 6 :PRINT "1000ﾃﾝ"
8200 LOCATE 13,14 :COLOR 4 :PRINT "PLAY"
8210 '
8220   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8230 PRINT "┌─<<<CAST ──────────┐┌─<<<KEY ──────────┐"
8240 FOR I=1 TO 6
8250 PRINT "|                   ||                   |"
8260 NEXT
8270 PRINT "└───────────────────┘└───────────────────┘"
8280 '
8290   COLOR 7
8300 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8310 LOCATE 32,18 :PRINT "| |"
8330 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8340 LOCATE 21,20 :PRINT "┌─────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8350 LOCATE 21,21 :PRINT "|     | | || || |"
8360 LOCATE 21,22 :PRINT "└─────┘ └─┘└─┘└─┘"
8380 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8390 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8400 SYMBOL (33*16,18*8),CHR$(30),2,1,2
8410 SYMBOL (33*16,21*8),CHR$(31),2,1,2
8430   LOCATE 2,18
8440 COLOR 7 :PRINT "┤ ";
8450 COLOR 7 :PRINT "..... 「ｶﾞﾝﾏﾝ」"
8470   LOCATE 2,20
8480 COLOR 6 :PRINT "G ";
8490 COLOR 7 :PRINT "..... 「ﾎﾟｲﾝﾄ」"
8510   LOCATE 2,22
8520 COLOR 5 :PRINT "+ ";
8530 COLOR 7 :PRINT "..... 「ｼｮｳｶﾞｲ」"
8540 '
8550   COLOR 7
8560 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8570 '
8580   D$=" THE・GUNMAN "
8590 '
8600 WHILE INKEY$<>"s"
8620   D$=RIGHT$(D$,11)+LEFT$(D$,1)
8630     LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8650   R=RND(1)
8670 WEND
8680 '
8690 FOR I=1 TO 50
8700   BEEP 1 :BEEP 0
8710 NEXT
8720 '
8730 LOCATE 0,24
8740   FOR I=1 TO 25
8750     PRINT
8760   NEXT
8770 '
8780 :::::::::: RETURN ::::::::::
```

ゲームの説明（8140〜8200）

ワクを描く（8220〜8270）

キー操作の説明でーす（8290〜8410）

登場人物だもん！ いいじゃない！（8430〜8530）

キー入力まち（8580〜8670）

『ビー！』（8690〜8710）

画面をキレイにしちゃう！（8730〜8760）

17 みつばちマーヤの冒険

『マーヤ』は、みつばちの『おんなのこ』。

『みつばち』のおしごとは、もっちろん『ミツあつめ』で、『マーヤ』は今日はじめてこの『ミツあつめ』をすることになったんです。

だから『マーヤ』は、おおはりきりッ!

えと『みつばち』の世界では、その日『いちばん!!』たくさん『ミツ』をあつめた『ハチさん』には、『女王様』から『ごほうび』がもらえるの。

『マーヤ』も『ごほうび、ほしいなあ!』って思ったけど、はじめて『ミツあつめ』する『マーヤ』にはちょっとムリ……。

そこで『マーヤ』は、『みつばち』がいってはいけない『ひみつの花園』にいくことにしたんです。

この『花園』には、『お花』がとってもたくさんあるけど、コワイ『くまんばち』が『なわばり』をはってるから、もうタイヘン!!

さあ、『マーヤ』は『ごほうび』がもらえるかしら?

●あそびかた

えと、RUNすると『ゲームの説明』がPRINTされちゃいました。

この『ゲームの説明』をよーく読んでから『小文字のｓ』をタイプすると、ゲームが始まって『画面』は写真❷みたくなるんです。

『画面』じゅうに『いっぱい!』ちらばってる〈+〉は『お花』、〈*〉は『毒のお花』で、この『毒のお花』にとまると死んじゃいます。

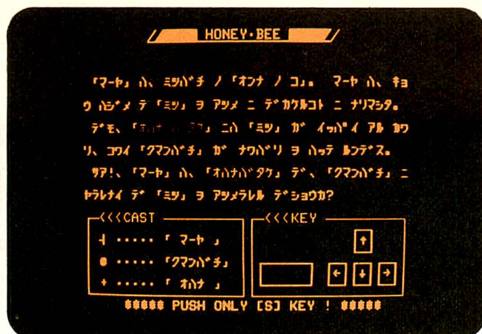
ゲームが始まると、『くまんばち』〈●〉が『マーヤ』〈┤〉をおいかけてくるから、つかまっちゃわないように『お花のミツ』を『時間内!』にたくさんあつめちゃえばいいの。

でも、『毒のお花』はたくさんあるし、『くまんばち』は『TIME』がへるごとに『はやく!』なってきちゃうから、もうタイヘン!!

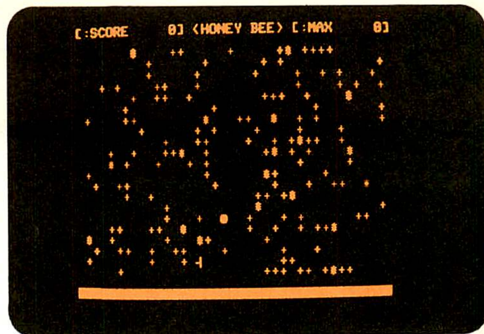
だから、『お花のミツ』は、はじめのうちにあつめといちゃって、あとは『くまんばち』から、とにかく『にげまわる!』ようにしなくっちゃうまくいかないの。

ちょっとムツカシすぎるかしら?

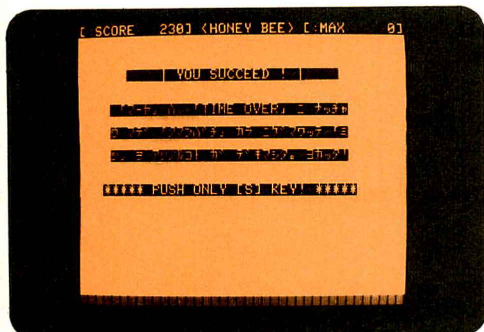
でもでも、そんなとこが、とっても『おもしろい!』ゲームです!!



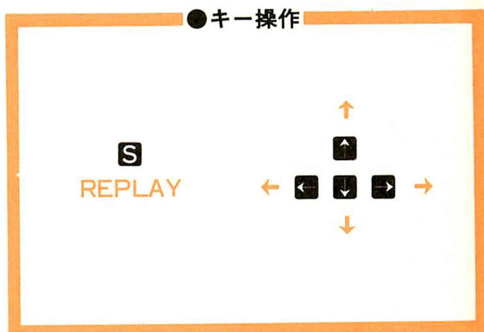
⬆写真❶　ゲームの説明だもん！

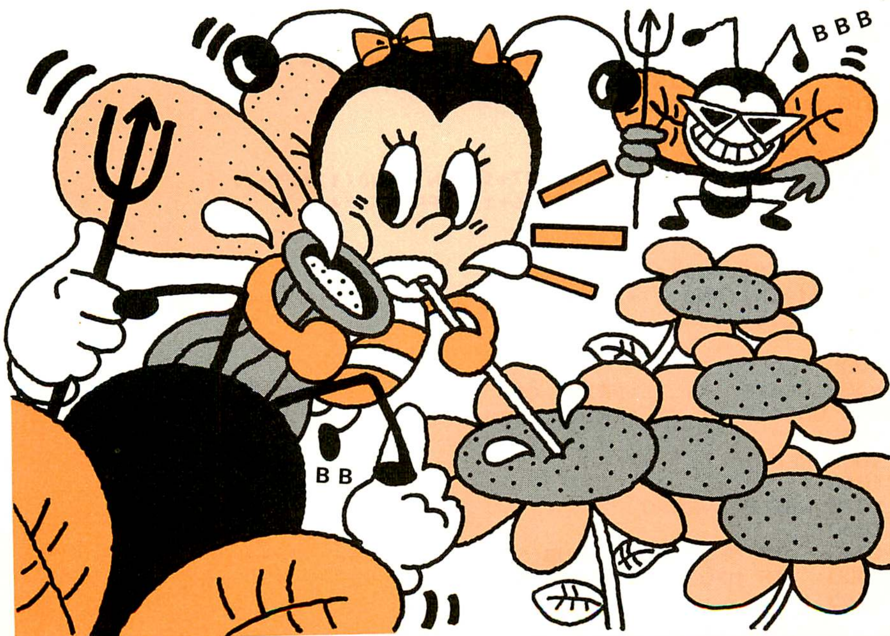


⬆写真❷　おいかけてくるう！



⬆写真❸　ゲームオーバー！





プログラム・リスト

```
10 REM ************************        ┐
20 REM ***                      ***    │
30 REM *** << HONEY BEE >>      ***    │
40 REM ***                      ***    │
50 REM ***        By            ***    ├─ REM文
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI     ***    │
70 REM ***                      ***    │
80 REM ************************        │
90 REM                                 ┘
100 DEFINT A-Z                                   ┐
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0                ├─ 初期設定
120   COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);                 ┘
130 '
140 H=0
150 '
160 GOSUB 8000  ←── ゲームの説明です！
170 '
180 S=0 :T=0 :X=19 :Y=13 :M=0 :C$="ｲ " :OVER=0  ←── 変数の設定
190 '
200 REM ----- PRINT CRT SUB ------------
210 '
220 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);  ←── 画面をキレイにしちゃう！
230 '
240 PRINTUSING "[:SCORE      0] <HONEY BEE> [:MAX #####]";H
250 '
260 LINE( 0, 1)-(38,23),CHR$(255),7,B  ←── みえないワクを描く
265 LINE( 0,24)-(38,24),CHR$(142),2  ←── メーターをPRINT！
270 '
280 FOR I=1 TO 150                                    ┐
290   LOCATE INT(RND(1)*37+1),INT(RND(1)*21+2)        ├─ お花がいっぱい！
300     COLOR INT(RND(1)*6+1) :PRINT "+"              │
310 NEXT                                              ┘
320 '
330 FOR I=1 TO 20                                     ┐
340   LOCATE INT(RND(1)*37+1),INT(RND(1)*21+2)        ├─ 毒の花もいっぱい！
350     COLOR INT(RND(1)*6+1) :PRINT "*"              │
360 NEXT                                              ┘
370 '
380 X1=INT(RND(1)*37+1)     ┐
390 Y1=INT(RND(1)*22+2)     ├─ くまんばちの位置を決定
400   C1$="●"               ┘
410 '
420   COLOR 7
430 LOCATE  X, Y :PRINT C$  ←── マーヤをPRINT！
440 LOCATE X1,Y1 :PRINT C1$  ←── くまんばちをPRINT！
450 '
1000 REM ----- MAIN LOOP -------------
1010 '
1020 WHILE OVER=0
1030 '
1040    IF M=0 THEN GOSUB 5000  ←── マーヤ動ける？
1050    IF M>0 THEN GOSUB 5600  ←── マーヤ動けない？
1060 '
```

```
1070 IF T MOD INT(6-T/100)=0 THEN GOSUB 5700
1080 '
1090 T=T+1
1100   IF T=380 THEN OVER=2  ← 時間いっぱい逃げたかな?
1110 '
1120   COLOR 1                          ┐
1130 LOCATE T/10,24 :PRINT CHR$(142);   ┘← メーターをPRINT!
1140 '
1150   GOSUB 5900  ← ランダムにお花をPRINT!
1160 '
1170 WEND
1180 '
1190   IF OVER=1 THEN GOSUB 7000  ← ゲームオーバー!
1200   IF OVER=2 THEN GOSUB 6100  ← 逃げのびた?
1210 '
1220 :::::::::: GOTO 180 ::::::::::
1230 '
5000 REM ----- YES MOVING BEE SUB -----
5010 '
5020 I$=INKEY$ :VX=0 :VY=0
5030   IF I$=CHR$(29) THEN VX=-1 :C$="┤"  ← [←] をおしたの?
5040   IF I$=CHR$(28) THEN VX= 1 :C$="├"  ← [→] をおしたの?
5050   IF I$=CHR$(30) THEN VY=-1 :C$="┴"  ← [↑] をおしたの?
5060   IF I$=CHR$(31) THEN VY= 1 :C$="┬"  ← [↓] をおしたの?
5070 '
5080 LOCATE X,Y :PRINT " "  ← マーヤをけすんだあ!
5090 '
5100   X=X+VX
5110   Y=Y+VY
5120 '
5130 P=SCREEN(X,Y)
5140   IF           P=43 THEN GOSUB 5300  ← お花にとまったの?
5150   IF P=42 OR P=236 THEN OVER=1      ← 毒の花かくまんばち?
5160   IF           P>32 THEN GOSUB 5500  ← カベにぶつかったの?
5170 '
5180   COLOR 7               ┐
5190 LOCATE X,Y :PRINT C$    ┘← マーヤをPRINT!
5200 '
5210 :::::::::: RETURN ::::::::::
5220 '
5300 REM ----- SCORE ADD SUB ----------
5310 '
5320 FOR I=1 TO 7                             ┐
5330   LOCATE X,Y :COLOR INT(RND(1)*7+1)      │
5340   BEEP 1                                 ├← 『キラキラ』PRINT!
5350     PRINT CHR$(228+I MOD 4)              │
5360   BEEP 0                                 ┘
5370 NEXT
5380 '
5390 S=S+10 :M=6 :P=0
5400 '
5410     COLOR 7                          ┐
5420   LOCATE 8,0 :PRINTUSING "#####";S   ┘← スコアをPRINT!
5430 '
5440 :::::::::: RETURN ::::::::::
5450 '
5500 REM ----- STOP THE BEE SUB -------
```

```
5510 '
5520 BEEP 1
5530   X=X-VX        ┐
5540   Y=Y-VY        ┘―――― 動くのやめようっと!
5550 BEEP 0
5560 '
5570 :::::::::: RETURN ::::::::::
5580 '
5600 REM ----- NOT MOVING BEE SUB -----
5610 '
5620 FOR I=1 TO 10        ┐
5630   BEEP 1 :BEEP 0     ├―――― 『ピー』
5640 NEXT                 ┘
5650 '
5660   M=M-1
5670 '
5680 :::::::::: RETURN ::::::::::
5690 '
5700 REM ----- YES MOVING HORNET SUB --
5710 '
5720 VX=SGN(X-X1)     ┐
5730 VY=SGN(Y-Y1)     ┘―――― マーヤをおいかけるように動かしちゃう
5740 '
5750 LOCATE X1,Y1 :PRINT " "  ←―――― くまんばちをけす
5760 '
5770   X1=X1+VX
5780   Y1=Y1+VY
5790 '
5800 P=SCREEN(X1,Y1)                   ┐
5810   IF P=ASC(C$) THEN OVER=1        ┘―――― マーヤをたべたかな?
5820 '
5830   COLOR 7                         ┐
5840 LOCATE X1,Y1 :PRINT "●"           ┘―――― くまんばちをPRINT!
5850 '
5860 :::::::::: RETURN ::::::::::
5870 '
5900 REM ----- PRINT FLOWER SUB --------
5910 '
5920 R=INT(RND(1)*30)
5930   IF R>5 THEN RETURN
5940   IF R>0 THEN D$="+"
5950   IF R=0 THEN D$="*"
5960 '
5970 LOCATE INT(RND(1)*37+1),INT(RND(1)*21+2)
5980   COLOR INT(RND(1)*6+1) :PRINT D$
5990 '
          (5920～5990) ―――― たまにお花をPRINNしちゃう
6000 :::::::::: RETURN ::::::::::
6010 '
6100 REM ----- YOU SUCEED SUB----------
6110 '
6120 LINE( 0, 1)-(38,23),"■",3,BF  ←―――― 画面をぬりつぶす!
6130 '
6140 LOCATE  6,4 :COLOR 4 :PRINT STRING$(25,"■")
6150 LOCATE 10,4 :COLOR 7 :PRINT "| YOU SUCCEED ! |"
6160 '
6170   COLOR 5
6180 LOCATE 4, 7 :PRINT " ｢ﾏｰﾔ｣ ﾊ, ｢TIME OVER｣ ﾆ ﾅｯﾁｬ"
```

```
6190 LOCATE 4, 9 :PRINT "ｳ ﾏﾃﾞ ｢ｸﾏﾝﾊﾞﾁ｣ ｶﾗ ﾆｹﾞﾏﾜｯﾃ ｢ﾐ"
6200 LOCATE 4,11 :PRINT "ﾂ｣ ｦ ｱﾂﾒﾙｺﾄ ｶﾞ ﾃﾞｷﾏｼﾀ｡ ﾖｶｯﾀ!"
6210 '
6220   COLOR 7
6230 LOCATE 3,14 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
6240 '
6250 WHILE INKEY$<>"s"
6260   R=RND(1)
6270 WEND
6280 '
6290 :::::::::: RETURN ::::::::::
6300 '
7000 REM ----- GAME OVER SUB ----------
7010 '
7020 FOR I=135 TO 128 STEP -1
7030   BEEP 1
7040     LOCATE X,Y :PRINT CHR$(I)
7050   BEEP 0
7060 NEXT
7070 '
7080   COLOR 4
7090 LOCATE 5, 7 :PRINT "┌ ┌─┐┌─┬┬─┬─┐ ┌─┬┬─┬┬─┐ ┐"
7100 LOCATE 5, 8 :PRINT "│ │┐├─┤│││├ │ ││││├ ├┘ │"
7110 LOCATE 5, 9 :PRINT "└ └┴┘┴┴┴┴┴─┘ └─┘└─┘┴─┴┴ ┘"
7120 '
7130   COLOR 7
7140 LOCATE 5,11 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
7150 '
7160 WHILE INKEY$<>"s"
7170     C=INT(RND(1)*7+1)
7180   LINE( 3, 5)-(36,13),"■",C,B
7190 WEND
7200 '
7210 IF S>H THEN H=S
7220 '
7230 :::::::::: RETURN ::::::::::
7240 '
8000 REM ----- DEMONSTRAION SUB --------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(19,"■")+"◤/"
8030 LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT " HONEY･BEE "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(22,"￣")
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ｢ﾏｰﾔ｣ ﾊ, ﾐﾂﾊﾞﾁ ﾉ ｢ｵﾝﾅ ﾉ ｺ｣｡  ﾏｰﾔ ﾊ, ｷｮ"
8080 PRINT :PRINT "ｳ ﾊｼﾞﾒ ﾃ ｢ﾐﾂ｣ ｦ ｱﾂﾒ ﾆ ﾃﾞｶｹﾙｺﾄ ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ｡ "
8090 PRINT :PRINT " ﾃﾞﾓ, ｢ｵﾊﾅ ﾊﾞﾀｹ｣ ﾆﾊ ｢ﾐﾂ｣ ｶﾞ ｲｯﾊﾟｲ ｱﾙ ｶﾜ"
8100 PRINT :PRINT "ﾘ, ｺﾜｲ ｢ｸﾏﾝﾊﾞﾁ｣ ｶﾞ ﾅﾜﾊﾞﾘ ｦ ﾊｯﾃ ﾙﾝﾃﾞｽ｡  "
8110 PRINT :PRINT " ｻｱ!, ｢ﾏｰﾔ｣ ﾊ, ｢ｵﾊﾅﾊﾞﾀｹ｣ ﾃﾞ, ｢ｸﾏﾝﾊﾞﾁ｣ ﾆ"
8120 PRINT :PRINT "ﾔﾗﾚﾅｲ ﾃﾞ ｢ﾐﾂ｣ ｦ ｱﾂﾒﾗﾚﾙ ﾃﾞｼｮｳｶ?        "
8130 '
8140 LOCATE  2, 4 :COLOR 2 :PRINT "ﾏｰﾔ"
8150 LOCATE 19, 4 :COLOR 3 :PRINT "ｵﾝﾅ ﾉ ｺ"
8160 LOCATE 10, 6 :COLOR 6 :PRINT "ﾐﾂ"
8170 LOCATE  7, 8 :COLOR 4 :PRINT "ｵﾊﾅ ﾊﾞﾀｹ"
8180 LOCATE  8,10 :COLOR 2 :PRINT "ｸﾏﾝﾊﾞﾁ"
8190 LOCATE  7,12 :COLOR 3 :PRINT "ﾏｰﾔ"
8200 LOCATE 16,12 :COLOR 6 :PRINT "ｵﾊﾅﾊﾞﾀｹ"
```

メッセージ

キー入力まち

爆発!!

キー入力まち

ゲームの説明

```
8220   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8230 PRINT "┌─<<<CAST ──────────┐ ┌─<<<KEY ──────────┐ "
8240 FOR I=1 TO 6
8250 PRINT "│                  ││                  │"
8260 NEXT
8270 PRINT "└──────────────────┘ └──────────────────┘"
8280 '
8290   COLOR 7
8300 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8310 LOCATE 32,18 :PRINT "│ │"
8330 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8340 LOCATE 21,20 :PRINT "┌──────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8350 LOCATE 21,21 :PRINT "│      │ │ ││ ││ │"
8360 LOCATE 21,22 :PRINT "└──────┘ └─┘└─┘└─┘"
8370 '
8380 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8390 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8400 SYMBOL (33*16,18*8),CHR$(30),2,1,2
8410 SYMBOL (33*16,21*8),CHR$(31),2,1,2
8420 '
8430   LOCATE 2,18
8440 COLOR 7 :PRINT "┤ ";
8450 COLOR 7 :PRINT "..... 「 マーヤ 」"
8460 '
8470   LOCATE 2,20
8480 COLOR 6 :PRINT "● ";
8490 COLOR 7 :PRINT "..... 「クマンバチ」"
8500 '
8510   LOCATE 2,22
8520 COLOR 5 :PRINT "+ ";
8530 COLOR 7 :PRINT "..... 「 オハナ 」"
8540 '
8550   COLOR 7
8560 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8570 '
8580   D$=" HONEY・BEE "
8590 '
8600 WHILE INKEY$<>"s"
8620   D$=RIGHT$(D$,10)+LEFT$(D$,1)
8630     LOCATE 14,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8650   R=RND(1)
8670 WEND
8680 '
8690 FOR I=1 TO 50
8700   BEEP 1 :BEEP 0
8710 NEXT
8720 '
8730 LOCATE 0,24
8740   FOR I=1 TO 25
8750     PRINT
8760   NEXT
8770 '
8780 :::::::::: RETURN ::::::::::
8790 '
8800 REM ============================
8810 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION
8820 REM ============================
```

ワクをＰＲＩＮＴ！

キー操作の説明

登場人物の説明

キー入力まちだよお

『ビー！』

画面をキレイにしちゃうんだあ！

はるみのプライベート日記

10月30日（土）くもり

うーん、ねむたいよおー！
ほんと、はるみのあたま『ポケー！』ってしてます。
はやく『フカフカのおふとん』にもぐりこんじゃいたいッ!!

そういえば、きのう『いずみ』は、きょう『がっこうをおやすみ！』しちゃいました。
だから、みんなで『いずみンち』に『おでんわルンルン！』したんです。
『いずみ』は、きのう『1日じゅう』泣いてたんだってエ。かわいそー!!
でも、『元気になっちゃった！』から、『月ようび』からは、ちゃあんと『がっこう』にくるそうです。よかったあ！

それから、きのうのはなしになっちゃうけど、よる『テレビ』に『教授（もっちろん、YMOの「坂本さん」のことデス）』がでてたんです。
もう、しっかりと『あたまをボーズ！』にしちゃって、エライ！
でも、そこがとっても『カワイイ！』の。　ウフッ！

それじゃあ、はるみ『おふとん』にもぐっちゃいます。よかった。
おやすみなさーい!!

18 オリエンテーリング1300

この『ゲーム』は、『森』にかくされてる『ハタ』を『コンパス』を使って『時間内!』にみつけだすっていう『オリエンテーリング』ゲームでーす。

ねッ? 『ほんもの』っぽいでしょ?

『都会の風』にあきたとき、『自然のかおり』がこいしくなったとき、ぜひあそんでみてください。

●あそびかた

えと、この『ゲーム』をRUNすると『画面』は写真❶みたいに『ゲームの説明』がPRINTされまーす。エライ!

この『ゲームの説明』をよーく読んでから『小文字のs』をタイプすると、ゲームが始まって『画面』は写真❷みたくなっちゃうんです。

この『画面』にある〈┤〉は『ひと』、〈♣〉は『森の木』です。

ゲーム内容は、『画面』のどこかにかくされてる『みえないハタ』を、『コンパス』を使って『13コ』みつけちゃうっていうのなの。

『コンパス』は、かくされちゃってる『ハタ』と『ひと』とが『タテにならんでる』と〈|〉が、『ヨコにならんでる』と〈─〉がPRINTされるようになってるから、うまく利用してね。

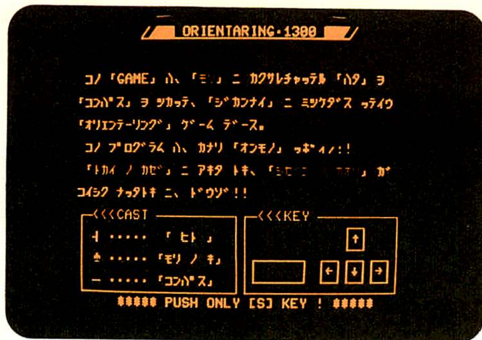
こうやって、『コンパス』を使って、ひとつ『ハタ』をみつけだすとスコアに『100点プラス!』されて、また『新しいハタ』がどこかにあらわれるから、それをまた見つけだせばいいの。

こういうふうにして『13コ』ハタをみつけちゃえばいいんです。

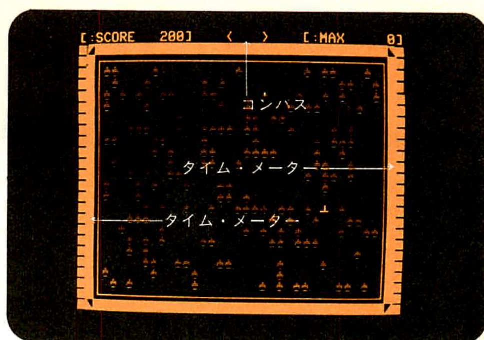
でも『時間内』に全部みつけられないと『ゲームオーバー!』でーす!

ゲームをPLAYしてて、どうしても、どこにあるのかわかんなかったら スペース キーをおしてくださいね。

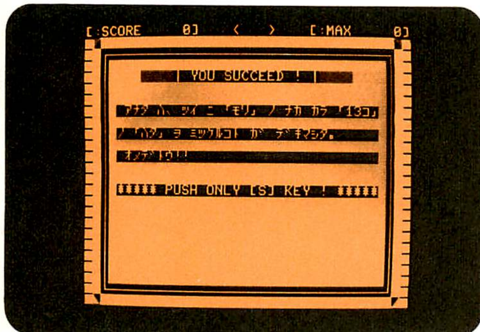
『ハタ』の場所が変っちゃいます。(そのかわり、残りのタイムがすっごく減っちゃいます。)



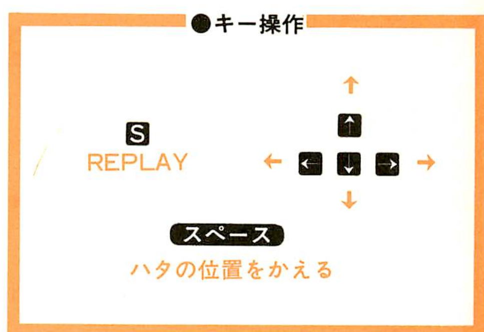
⬆写真❶　ゲームの説明



⬆写真❷　ゲーム・スタート!



⬆写真❸　ぜーんぶ、みつけちゃったあ!





プログラム・リスト

```
10 REM *************************
20 REM ***                   ***
30 REM *** ORIENTARING 1300  ***
40 REM ***                   ***
50 REM ***        By         ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI  ***
70 REM ***                   ***
80 REM *************************
90 REM
100 DEFINT A-Z
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
120    COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
130 '
140 H=0
150 '
160 GOSUB 8000
170 '
180 S=0 :T=50 :X=19 :Y=13 :C$="┤" :X1=0 :OVER=0
190 '
200 REM ----- PRINT CRT SUB -----------
210 '
220 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
230 '
240 PRINTUSING "[:SCORE      0]      <    >     [:MAX #####]";H
250 '
260 LINE( 1, 1)-(37,24),"■",3,B
270 LINE( 3, 3)-(35,22)," ",7,BF
280 '
290    COLOR 2
300 LOCATE  1, 1 :PRINT "◤"
310 LOCATE 37, 1 :PRINT "◥"
320 LOCATE  1,24 :PRINT "◣";
330 LOCATE 37,24 :PRINT "◢";
340 '
350    COLOR 6
360 LOCATE  2, 2 :PRINT "┌"+STRING$(33,"─")+"┐"
370    FOR I=3 TO 22
380       LOCATE  2,I :PRINT "│"
390       LOCATE 36,I :PRINT "│"
400    NEXT
410 LOCATE  2,23 :PRINT "└"+STRING$(33,"─")+"┘"
420 '
430 FOR I=1 TO 200
440    LOCATE INT(RND(1)*33+3),INT(RND(1)*20+3)
450       COLOR 4 :PRINT "♣"
460 NEXT
470 '
480 FOR I=24 TO 1 STEP -1
490 '
500       COLOR 5
510    LOCATE  0,I :PRINT CHR$(134);
520    LOCATE 38,I :PRINT CHR$(134);
530 '
```

REM文 (10–90)
初期設定 (100–120)
ゲームの説明をしちゃうんだあ! (160)
変数の設定 (180)
画面をキレイにしちゃおう!! (220)
ワクを描く (260)
ワクの角にかざりつけしちゃう! (290–330)
ワクの中に線をいれる (350–410)
森の木をPRINT! (430–460)
メーターをPRINT! (480–530)

```
540   FOR J=1 TO 10
550     BEEP 1 :BEEP 0
560   NEXT
570 '
580 NEXT
590 '
600 LOCATE X,Y :COLOR 7 :PRINT C$          ← ひとをPRINT!
610 '
1000 REM ------ MAIN LOOP ----------------
1010 '
1020 WHILE OVER=0
1030 '
1040 I$=INKEY$ :VX=0 :VY=0
1050   IF I$=CHR$(29) THEN VX=-1 :C$="┤"   ← [←]をおしたの?
1060   IF I$=CHR$(28) THEN VX= 1 :C$="├"   ← [→]をおしたの?
1070   IF I$=CHR$(30) THEN VY=-1 :C$="┴"   ← [↑]をおしたの?
1080   IF I$=CHR$(31) THEN VY= 1 :C$="┬"   ← [↓]をおしたの?
1090 '
1100 LOCATE X,Y :PRINT " "                 ← ひとをけす
1110 '
1120   X=X+VX
1130   Y=Y+VY
1140 '
1150 P=SCREEN(X,Y)
1160   IF P=255 THEN GOSUB 5000            ← ハタを取ったの?
1170   IF P >32 THEN GOSUB 5200            ← なにかにぶつかっちゃった?
1180 '
1190   COLOR 7                             ┐
1200 LOCATE X,Y :PRINT C$                  ┘ ひとをPRINT!
1210 '
1220 IF X1=0 THEN GOSUB 5400               ← ハタが表示されてないの?
1230 '
1240 D$=" "                                ┐
1250   IF X=X1 THEN D$="|"                 │
1260   IF Y=Y1 THEN D$="-"                 │ コンパス作動!
1270 '                                     │
1280 LOCATE 20,0 :COLOR 5 :PRINT D$        ┘
1290 '
1300 T=T+1                                 ┐
1310   IF T=>1200 THEN OVER=1              ┘ タイムカウント
1320 '
1330     COLOR 1                           ┐
1340   LOCATE  0,T/50 :PRINT CHR$(134);    │ メーターPRINT!
1350   LOCATE 38,T/50 :PRINT CHR$(134);    ┘
1360 '
1370 IF I$=" " THEN GOSUB 5700             ← ハタの位置をかえる
1380 '
1390 WEND
1400 '
1410   IF OVER=1 THEN GOSUB 6200           ← ゲームオーバー?
1420   IF OVER=2 THEN GOSUB 6000           ← 13コとった?
1430 '
1440 GOSUB 7000
1450 '
1460 :::::::::: GOTO 180 ::::::::::
1470 '
5000 REM ----- CATCH THE POINT SUB ----
```

```
5010 '
5020 FOR I=1 TO 10
5030   BEEP 1 :BEEP 0                        『ピー!』
5040 NEXT
5050 '
5060 S=S+100 :X1=0 :P=32
5070 '
5080 BEEP 1
5085     COLOR 7
5090   LOCATE 8,0 :PRINTUSING"#####";S       スコアを表示
5100 BEEP 0
5110 '
5120 IF S=1300 THEN OVER=2 ←                13コとった?
5130 '
5140 :::::::::: RETURN ::::::::::
5150 '
5200 REM ----- STOP THE MAN SUB --------
5210 '
5220 FOR I=1 TO 5
5230   BEEP 1 :BEEP 0                        『ピッ!』
5240 NEXT
5250 '
5260   X=X-VX
5270   Y=Y-VY                                動くのやめる
5280 '
5290 :::::::::: RETURN ::::::::::
5300 '
5400 REM ----- SET THE POINT SUB ------
5410 '
5420 FOR I=100 TO 0 STEP -5
5430 '
5440   BEEP 1
5450     FOR J=1 TO I :NEXT                  『ピーピッピッ!』
5460 '
5470   BEEP 0
5480     FOR J=1 TO I :NEXT
5490 '
5500 NEXT
5510 '
5520   FLAG=0
5530 '
5540 WHILE FLAG=0
5550 '
5560   X1=INT(RND(1)*33+3)
5570   Y1=INT(RND(1)*20+3)                   ハタの位置をきめる
5580 '
5590   P=SCREEN(X1,Y1)
5600     IF P=32 THEN FLAG=1
5610 '
5620 WEND
5630 '
5640 LOCATE X1,Y1 :PRINT CHR$(255) ←        ハタをPRINT!
5650 '
5660 :::::::::: RETURN ::::::::::
5670 '
5700 REM ----- WARP THEN POINT SUB ----
5710 '
```

```
5720 FOR I=1 TO 20
5730   LOCATE X1,Y1 :COLOR INT(RND(1)*7+1)
5740     BEEP 1
5750       PRINT CHR$(228+I MOD 4)          ← キラキラと爆発!
5760     BEEP 0
5770 NEXT
5780 '
5790 LOCATE X1,Y1 :PRINT " "  ← ハタをけす
5800 '
5810 X1=0 :T=T+200
5820 '
5830   LINE( 0, 1)-( 0,T/50),CHR$(134),1
5840   LINE(38, 1)-(38,T/50),CHR$(134),1   ← メーターを表示
5850 '
5860 WHILE INKEY$<>""
5870 WEND
5880 '
5890 :::::::::: RETURN ::::::::::
5900 '
6000 REM ------ YOU SUCCEED SUB ----------
6010 '
6020 LINE( 3, 3)-(35,22),"■",6,BF
6030 '
6040 LOCATE  7, 4 :COLOR 4 :PRINT STRING$(25,"■")
6050 LOCATE 11, 4 :COLOR 7 :PRINT "¦ YOU SUCCEED ! ¦"
6060 '
6070   COLOR 5
6080 LOCATE 4, 7 :PRINT " ｱﾅﾀ ﾊ､ ﾂｲ ﾆ ｢ﾓﾘ｣ ﾉ ﾅｶ ｶﾗ ｢13ｺ｣"
6090 LOCATE 4, 9 :PRINT "ﾉ ｢ﾊﾀ｣ ｦ ﾐﾂｹﾙｺﾄ ｶﾞ ﾃﾞｷﾏｼﾀ｡        "
6100 LOCATE 4,11 :PRINT " ｵﾒﾃﾞﾄｳ!!                         "
6110 '                                  ← 成功のメッセージ
6120   COLOR 7
6130 LOCATE 4,14 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****"
6140 '
6150 :::::::::: RETURN ::::::::::
6160 '
6200 REM ------ GAME OVER SUB -----------
6210 '
6220 FOR I=135 TO 128 STEP -1
6230 '
6240   LOCATE X,Y :COLOR 7
6250 '
6260   BEEP 1
6270     PRINT CHR$(I);           ← 爆発!!
6280   BEEP 0
6290 '
6300 NEXT
6310 '
6320   COLOR 3
6330 LOCATE 5, 7 :PRINT "┌ [graphic characters: GAME OVER] ┐"
6340 LOCATE 5, 8 :PRINT "│ [graphic characters: GAME OVER] │"
6350 LOCATE 5, 9 :PRINT "└ [graphic characters: GAME OVER] ┘"
6360 '
6370   COLOR 7
6380 LOCATE 5,11 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
6390 '
6400 LINE( 3, 5)-(35,13),"■",6,B  ← ワクをかく
```

```
6410 '
6420 :::::::::: RETURN ::::::::::
6430 '
7000 REM ----- WAIT INPUT SUB ---------
7010 '
7020 WHILE INKEY$<>"s"
7030   R=RND(1)
7040 WEND
7050 '
7060 IF S>H THEN H=S
7070 '
7080   PRINT CHR$(7);
7090 '
7100 :::::::::: RETURN ::::::::::
7110 '
8000 REM ----- DEMONSTRAION SUB -------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(22,"■")+"◤/"
8030 LOCATE 12,0 :COLOR 7 :PRINT " ORIENTARİNG・1300 "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(25,"￣")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ｺﾉ ｢GAME｣ ﾊ､ ｢ﾓﾘ｣ ﾆ ｶｸｻﾚﾁｬｯﾃﾙ ｢ﾊﾀ｣ ｦ  "
8080 PRINT :PRINT "｢ｺﾝﾊﾟｽ｣ ｦ ﾂｶｯﾃ､ ｢ｼﾞｶﾝﾅｲ｣ ﾆ ﾐﾂｹﾀﾞｽ ｯﾃｲｳ "
8090 PRINT :PRINT "｢ｵﾘｴﾝﾃｰﾘﾝｸﾞ｣ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｰｽ｡                 "
8100 PRINT :PRINT " ｺﾉ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾊ､ ｶﾅﾘ ｢ｵﾝﾓﾉ｣ ｯﾎﾟｲﾉ!!        "
8110 PRINT :PRINT " ｢ﾄｶｲ ﾉ ｶｾﾞ｣ ﾆ ｱｷﾀ ﾄｷ､ ｢ｼｾﾞﾝ ﾉ ｶｵﾘ｣ ｶﾞ "
8120 PRINT :PRINT "ｺｲｼｸ ﾅｯﾀﾄｷ ﾆ､ ﾄﾞｳｿﾞ!!                      "
8130 '
8140 LOCATE  5, 4 :COLOR 2 :PRINT "GAME"
8150 LOCATE 15, 4 :COLOR 4 :PRINT "ﾓﾘ"
8160 LOCATE 32, 4 :COLOR 3 :PRINT "ﾊﾀ"
8170 LOCATE  1, 6 :COLOR 2 :PRINT "ｺﾝﾊﾟｽ"
8180 LOCATE 17, 6 :COLOR 3 :PRINT "ｼﾞｶﾝﾅｲ"
8190 LOCATE  2,12 :COLOR 6 :PRINT "ﾄｶｲ ﾉ ｶｾﾞ"
8200 LOCATE 24,12 :COLOR 4 :PRINT "ｼｾﾞﾝ ﾉ ｶｵﾘ"
8210 '
8220   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8230 PRINT "┌─<<<CAST ──────────┐┌─<<<KEY ──────────┐"
8240 FOR I=1 TO 6
8250 PRINT "│                  ││                  │"
8260 NEXT
8270 PRINT "└──────────────────┘└──────────────────┘"
8280 '
8290   COLOR 7
8300 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
8310 LOCATE 32,18 :PRINT "│ │"
8320 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8330 LOCATE 21,20 :PRINT "┌────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8340 LOCATE 21,21 :PRINT "│    │ │ ││ ││ │"
8350 LOCATE 21,22 :PRINT "└────┘ └─┘└─┘└─┘"
8360 '
8370 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8380 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8390 SYMBOL (33*16,18*8),CHR$(30),2,1,2
8400 SYMBOL (33*16,21*8),CHR$(31),2,1,2
8410 '
```

キー入力まち (7020–7040)

ハイスコア登録 (7060)

『ピッ』 (7080)

ゲームの説明 (8020–8200)

ワクをＰＲＩＮＴ！ (8220–8270)

キー操作の説明 (8290–8410)

```
8420   LOCATE 2,18
8430 COLOR 7 :PRINT "┤  ";
8440 COLOR 7 :PRINT "·····  「 ヒト 」"
8450 '
8460   LOCATE 2,20
8470 COLOR 4 :PRINT "♣  ";
8480 COLOR 7 :PRINT "····· 「モリ ノ キ」"
8490 '
8500   LOCATE 2,22
8510 COLOR 5 :PRINT "─  ";
8520 COLOR 7 :PRINT "····· 「コンパス」"
8530 '
8540   COLOR 7
8550 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8560 '
8570   D$=" ORIENTARING·1300 "
8580 '
8590 WHILE INKEY$<>"s"
8600 '
8610   D$=RIGHT$(D$,17)+LEFT$(D$,1)
8620     LOCATE 12,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8630 '
8640   R=RND(1)
8650 '
8660 WEND
8670 '
8680 FOR I=1 TO 50
8690   BEEP 1 :BEEP 0
8700 NEXT
8710 '
8720 LOCATE 0,24
8730   FOR I=1 TO 25
8740     PRINT
8750   NEXT
8760 '
8770 :::::::::: RETURN ::::::::::
8780 '
8790 REM ============================
8800 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION
8810 REM ============================
```

登場人物の説明 (8420–8520)

キー入力まち (8570–8660)

『ビー』 (8680–8700)

『画面』をキレイにしちゃうんだあ！ (8720–8750)

19 ジャンピング・エイリアン

この『ゲーム』は、はくとジャンプ力が『３倍！』にふえる『ジャンピング・シューズ』をはいて、『エイリアンさん』をとびこしてやっつけちゃうっていうゲームなの。

『エイリアンさん』を『とびこして、やっつけちゃう！』なんて、ちょっぴりかわっててオモシロそうでしょ？

もちろん、すっごく『オモシロイ！』んだから！　もう!!

●あそびかた

えと、RUNしちゃうと『画面』には写真❶みたいに『ゲームの説明』がPRINTされるんです。

この『ゲームの説明』をよーく読んでから『小文字のｓ』をタイプすると、ゲームが始まって『画面』は写真❷みたくなっちゃいまーす。

『画面』にあらわれた〈<〉は『ひと』、『〈◢〉は『エイリアンさん』でーす。（『エイリアンさん』は４ヒキあらわれます）

『地面』〈■〉で『５か所だけ！』色が『ムラサキ!!』になっちゃてるとこがあるでしょ？　ねッ？

この『ムラサキいろ』になっちゃってるとこで、『エイリアンさん』が『動く方向をかえちゃう！』ようになってるの。

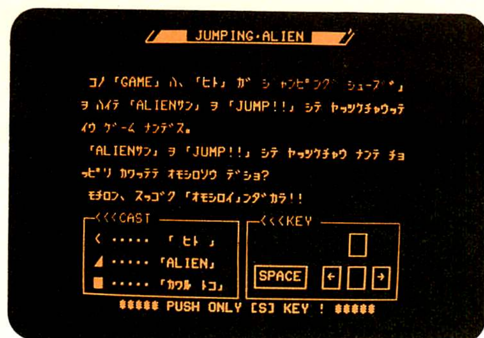
それから、『エイリアンさんがあらわれる』とこも、この『ムラサキいろ』のとこだから気をつけてね。

さーて、この『エイリアンさん』をやっつけちゃうためには、『エイリアンさん』が図①みたいに『となり！』にきたら スペース キーを押してジャンプさせて、『エイリアンさんの上にのっかっちゃう！』ようにすればいいんです。

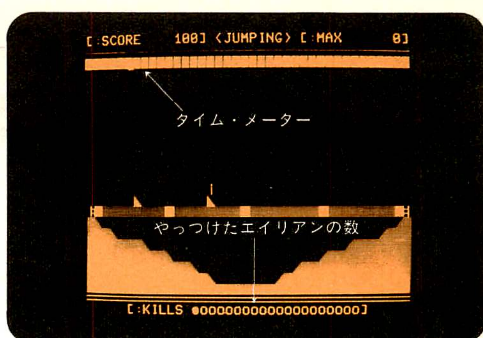
うまく『エイリアンさんをやっつけた！』らスコアに『100点プラス』されて、また『新しいエイリアンさんがあらわれちゃう！』の。恐怖！

こうやって『時間内』に『エイリアンさん』を『20ピキ!!』やっつけちゃうと『エイリアンさん』は『こうさん！』しちゃいます。やったあ!!

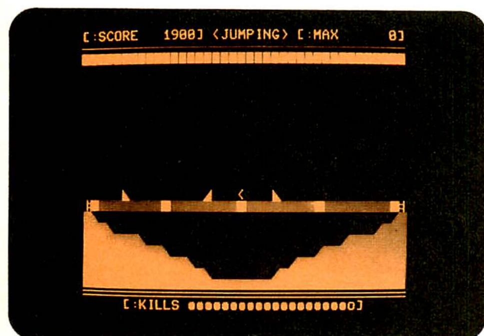
でも、『エイリアンさん』に食べられちゃったり、時間がなくなっちゃうと『ゲームオーバー！』でーす。みなさん、がんばってくださいね。



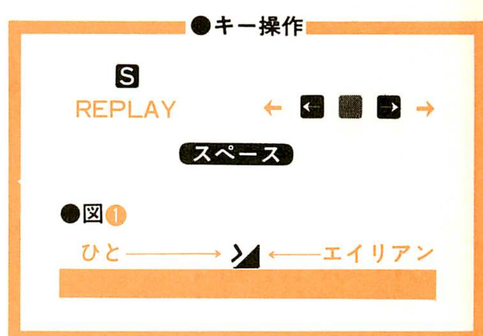
↑写真❶　ゲームの説明だもーん。

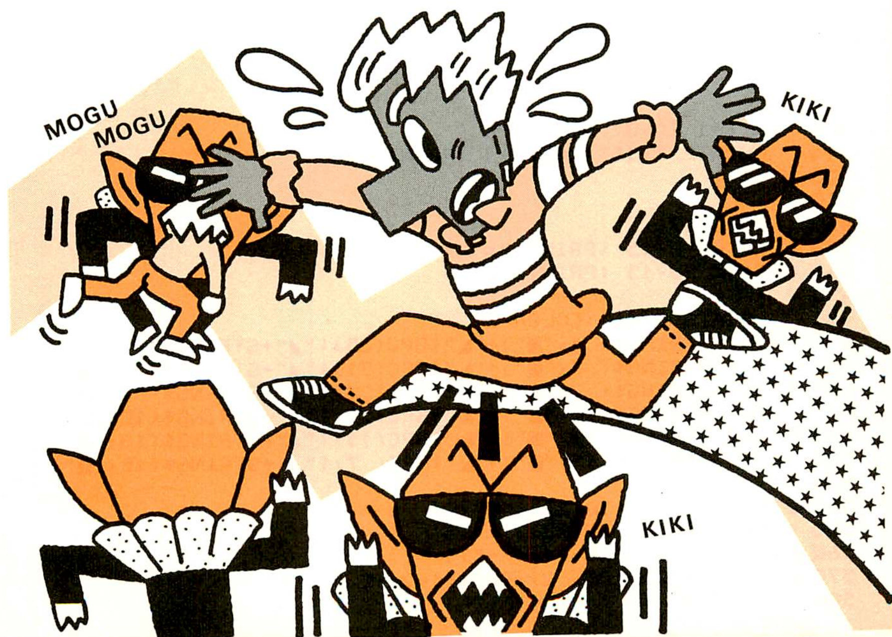


↑写真❷　ジャンプ!!



↑写真❸　あと1ピキだあ!





プログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM ***                  ***
30 REM *** <JUMPING ALIEN2> ***
40 REM ***                  ***
50 REM ***        By        ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                  ***
80 REM ************************
90 REM
100 DIM X(4),V(4),C$(4)
110 DEFINT A-Z
120   WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
130     COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
140 '
150 H=0
160 '
170 GOSUB 8000
180 '
190 S=0 :T=0 :X=19 :Y=14 :MX=-1 :C$="<" :OVER=0
200 '
210 FOR I=1 TO 4
220   X(I)=0 :V(I)=0
230 NEXT
240 '
300 REM ----- PRINT CRT SUB -----------
310 '
320 COLOR 7,0 :PRINT CHR$(12);
330 '
340 PRINTUSING "[:SCORE      0] <JUMPING> [:MAX   #####]";H
350 '
360 LINE( 1,15)-(37,15),"■",4
370 '
380 FOR I=1 TO 37 STEP 9
390   LOCATE I,15 :COLOR 3 :PRINT "■"
400 NEXT
410 '
420   COLOR 7
430 LOCATE  0,15 :PRINT "├"
440 LOCATE 38,15 :PRINT "┤"
450 '
460   LOCATE 0,16 :COLOR 2
470 PRINT STRING$( 1,"■")+"◣";SPC(35);"◢"+STRING$( 1,"■")
480 PRINT STRING$( 3,"■")+"◣";SPC(31);"◢"+STRING$( 3,"■")
490 PRINT STRING$( 7,"■")+"◣";SPC(23);"◢"+STRING$( 7,"■")
500 PRINT STRING$(10,"■")+"◣";SPC(17);"◢"+STRING$(10,"■")
510 PRINT STRING$(13,"■")+"◣";SPC(11);"◢"+STRING$(13,"■")
520 PRINT STRING$(15,"■")+"◣";SPC( 7);"◢"+STRING$(15,"■")
530 '
540 LINE( 0,22)-(38,22),"■",2
550 LINE( 0,23)-(38,23),"=",5
560 LINE( 0, 1)-(38, 1),"-",1
570 LINE( 0, 2)-(38, 2),CHR$(142),5
580 '
```

- 10〜90: REM文
- 100〜130: 初期設定
- 170: ゲームの説明しちゃうんだあ！
- 190〜230: 変数の設定
- 320: 画面をキレイにするんだあ！
- 360: 台をPRINT！
- 380〜400: 向きをかえる所をPRINT！
- 420〜440: 台の端にかざりつけしちゃう！
- 460〜520: 谷をPRINT！
- 540: 谷の底をPRINTだもんねェ！
- 550〜560: 線をひく！
- 570: メーターをPRINTしちゃう！

```
590   COLOR 7
600 LOCATE 5,24 :PRINT "[:KILLS "+STRING$(20,"o")+"]";
610 '
1000 REM ------ MAIN LOOP ---------------
1010 '
1020 WHILE OVER=0
1030 '
1040 I$=INKEY$ :VX=0
1050   IF I$=CHR$(29) THEN VX=-1 :MX=-1 :C$="<"  ← [←]をおした？
1060   IF I$=CHR$(28) THEN VX= 1 :MX= 1 :C$=">"  ← [→]をおした？
1070 '
1080 LOCATE X,Y :PRINT " "  ← ひとをけす
1090 '
1100   X=X+VX :D$=C$
1110 '
1120   IF I$=" " AND Y=14 THEN GOSUB 5000 :GOTO 1150  ← ジャンプ！
1130   IF            Y=13 THEN GOSUB 5100 :GOTO 1150  ← 着地！
1140 '
1150   P=SCREEN(X,Y)
1160     IF P>32 THEN OVER=1  ― やられたの？
1170 '
1180   COLOR 7
1190 LOCATE X,Y :PRINT D$  ― ひとをＰＲＩＮＴ!!
1200 '
1220 IF X=0 OR X=38 THEN OVER=1  ← 台からはみだしちゃったの？
1230 '
1240 FOR I=1 TO 4
1250 '
1260   IF V(I)=0 THEN GOSUB 5200  ← 新しくエイリアンを設定？
1270 '
1280   P=SCREEN(X(I),13)
1290     IF P=150 THEN GOSUB 5400 :GOTO 1430  ― うえにひとがいる？
1300 '
1310   IF (X(I)-1)MOD 9 =0 THEN GOSUB 5700  ← 向きをかえるの？
1320 '
1330   LOCATE X(I),14 :PRINT " "  ← エイリアンをけす
1340 '
1350     X(I)=X(I)+V(I)
1360 '
1370     P=SCREEN(X(I),14)
1380       IF P=60 OR P=62 THEN OVER=1  ― ひとをたべちゃった？
1390 '
1400     COLOR 6
1410   LOCATE X(I),14 :PRINT C$(I)  ― エイリアンをＰＲＩＮＴ！
1420 '
1430 NEXT
1440 '
1450 T=T+1  ← タイム・カウント！
1460   IF T=152 THEN OVER=1
1470 '
1480   LOCATE T/4,2 :COLOR 3 :PRINT CHR$(142)  ← ＴＩＭＥメーター作動
1490 '
1500 WEND
1510 '
1520   IF OVER=1 THEN GOSUB 6000  ← ゲームオーバー？
1530   IF OVER=2 THEN GOSUB 6400  ← 20ピキやっつけた？
1540 '
```

```
1550 GOSUB 7000                          ← キー入力まち
1560 '
1570 :::::::::: GOTO 190 ::::::::::
1580 '
5000 REM ----- YES JUMPING SUB ---------
5010 '
5020 BEEP 1                              ┐
5030   X=X+MX :Y=13 :D$="|"              ├ ジャンプ!!
5040 BEEP 0                              ┘
5050 '
5060 :::::::::: RETURN ::::::::::
5070 '
5100 REM ----- NOT JUMPING SUB ---------
5110 '
5120 X=X-VX :Y=14                        ← 着地
5130 '
5140 :::::::::: RETURN ::::::::::
5150 '
5200 REM ----- SET ALIEN SUB -----------
5210 '
5220 X(I)=INT(RND(1)*5)*9+1              ← エイリアンの位置をきめる
5230 '
5240 FOR J=128 TO 135                    ┐
5250   BEEP 1                            │
5260     LOCATE X(I),14 :COLOR 6 :PRINT CHR$(J)  ├ エイリアン出現!
5270   BEEP 0                            │
5280 NEXT                                ┘
5290 '
5300 'LOCATE X(I),14 :PRINT " "          ← (不要)
5310 '
5320 :::::::::: RETURN ::::::::::
5330 '
5400 REM ----- CRASH ALIEN SUB ---------
5410 '
5420 FOR J=1 TO 20                       ┐
5430   LOCATE X(I),14 :COLOR INT(RND(1)*7+1) │
5440     BEEP 1                          ├ キラキラ光る!
5450       PRINT CHR$(228+J MOD 4)       │
5460     BEEP 0                          │
5470 NEXT                                ┘
5480 '
5490 LOCATE X(I),14 :PRINT " "           ← エイリアンをけす
5500 '
5510 V(I)=0 :S=S+100                     ┐
5520 '                                   │
5530   LOCATE 9,0 :COLOR 7 :PRINTUSING "#####";S  ├ スコアをプラス
5540   LOCATE 12+S/100,24 :COLOR 6 :PRINT "●";    ┘
5560 '
5570 IF S=2000 THEN OVER=2               ← 20ピキやっつけた?
5580 '
5590 :::::::::: RETURN ::::::::::
5600 '
5700 REM ----- SET MOVE ALIEN SUB -----
5710 '
5720 V(I)=INT(RND(1)*2)*2-1              ┐
5730 '                                   ├ エイリアンの動く方向をきめちゃう!
5740   IF X(I)= 1 THEN V(I)= 1           ┘
```

```
5750   IF X(I)=37 THEN V(I)=-1
5760 '
5770 IF V(I)=-1 THEN C$(I)="◢"
5780 IF V(I)= 1 THEN C$(I)="◣"
5790 '
5800 :::::::::: RETURN ::::::::::
5810 '
6000 REM ----- GAME OVER SUB ----------
6010 '
6020 FOR I=14 TO 22
6030 '
6040     COLOR 7
6050   LOCATE X,I :PRINT C$
6060 '
6070   BEEP 1
6080     FOR J=1 TO 10 :NEXT
6090   BEEP 0
6100 '
6110   LOCATE X,I :PRINT " "
6120 '
6130 NEXT
6140 '
6150 BEEP 1
6160   FOR I=135 TO 128 STEP -1
6170     LOCATE X,22 :PRINT CHR$(I)
6180   NEXT
6190 BEEP 0
6200 '
6210 FOR I=1 TO 1000
6220 NEXT
6230 '
6240   COLOR 6
6250 LOCATE 5, 7 :PRINT "┌ ┌──┐┌──┐┌┬┐┌┬┬─┐ ┌──┐┬ ┬┬─┐┬─┐ ┐"
6260 LOCATE 5, 8 :PRINT "│ │ ┐├──┤│││││├┤  │  ││ │├┤ ├┬┘ │"
6270 LOCATE 5, 9 :PRINT "└ └──┘┴ ┴┴┴┘┴┴─┘ └──┘└─┘┴─┘┴└┘ ┘"
6280 '
6290   COLOR 7
6300 LOCATE 5,11 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY! *****"
6310 '
6320 LINE( 3, 5)-(36,13),"█",1,B
6330 '
6340 :::::::::: RETURN ::::::::::
6350 '
6400 REM ----- YOU SUCCEED SUB --------
6410 '
6420 FOR I=1 TO 4
6430 '
6440   FOR J=135 TO 128 STEP -1
6450     BEEP 1
6460       LOCATE X(I),14 :COLOR 2 :PRINT CHR$(J)
6470     BEEP 0
6480   NEXT
6490 '
6500 NEXT
6510 '
6520 FOR I=1 TO 1000
6530 NEXT
```

Annotations:

- 5770–5780: エイリアンの形をきめるんだもん!!
- 6020–6130: ひとが落ちる!
- 6150–6180: ひとがつぶれる
- 6210–6220: 時間まち
- 6320: ワクを描く
- 6420–6500: エイリアンをけす
- 6520–6530: 時間まち

```
6540 '
6550 LOCATE  7,4 :COLOR 4 :PRINT STRING$(25,"■")
6560 LOCATE 11,4 :COLOR 7 :PRINT "| YOU SUCCEED ! |"
6570 '
6580 :::::::::: RETURN ::::::::::
6590 '
7000 REM ----- WAIN INKEY [S] SUB ------
7010 '
7020 WHILE INKEY$<>"s"
7030   R=RND(1)
7040 WEND
7050 '
7060   IF S>H THEN H=S
7070 '
7080 FOR I=1 TO 50
7090   BEEP 1 :BEEP 0
7100 NEXT
7110 '
7120 LOCATE 0,24
7130   FOR I=1 TO 25
7140     PRINT
7150   NEXT
7160 '
7170 :::::::::: RETURN ::::::::::
7180 '
8000 REM ----- DEMONSTRAION SUB --------
8010 '
8020 LOCATE  8,0 :COLOR 1 :PRINT "/◢"+STRING$(21,"■")+"◤/"
8030 LOCATE 13,0 :COLOR 7 :PRINT " JUMPING・ALIEN "
8040 LOCATE  8,1 :COLOR 1 :PRINT STRING$(24,"￣")
8050 '
8060   LOCATE 0,3 :COLOR 5
8070 PRINT :PRINT " ｺﾉ ｢GAME｣ ﾊ, ｢ﾋﾄ｣ ｶﾞ ｢ｼﾞｬﾝﾋﾟﾝｸﾞ ｼｭｰｽﾞ｣"
8080 PRINT :PRINT "ｦ ﾊｲﾃ ｢ALIENｻﾝ｣ ｦ ｢JUMP!!｣ ｼﾃ ﾔｯﾂｹﾁｬｳｯﾃ"
8090 PRINT :PRINT "ｲｳ ｹﾞｰﾑ ﾅﾝﾃﾞｽ｡                         "
8100 PRINT :PRINT " ｢ALIENｻﾝ｣ ｦ ｢JUMP!!｣ ｼﾃ ﾔｯﾂｹﾁｬｳ ﾅﾝﾃ ﾁｮ"
8110 PRINT :PRINT "ｯﾋﾟﾘ ｶﾜｯﾃﾃ ｵﾓｼﾛｿｳ ﾃﾞｼｮ?                "
8120 PRINT :PRINT " ﾓﾁﾛﾝ, ｽｯｺﾞｸ ｢ｵﾓｼﾛｲ｣ﾝﾀﾞ ｶﾗ!!           "
8130 '
8140 LOCATE  5, 4 :COLOR 2 :PRINT "GAME"
8150 LOCATE 15, 4 :COLOR 3 :PRINT "ﾋﾄ"
8160 LOCATE 22, 4 :COLOR 6 :PRINT "ｼﾞｬﾝﾋﾟﾝｸﾞ ｼｭｰｽﾞ"
8170 LOCATE  7, 6 :COLOR 2 :PRINT "ALIENｻﾝ"
8180 LOCATE 19, 6 :COLOR 3 :PRINT "JUMP!!"
8190 LOCATE  2,10 :COLOR 2 :PRINT "ALIENｻﾝ"
8200 LOCATE 14,10 :COLOR 3 :PRINT "JUMP!!"
8210 LOCATE 14,14 :COLOR 4 :PRINT "ｵﾓｼﾛｲ"
8220 '
8230   LOCATE 0,16 :COLOR 6
8240 PRINT "┌─<<<CAST ──────────┐┌─<<<KEY ──────────┐"
8250 FOR I=1 TO 6
8260 PRINT "│                   ││                  │"
8270 NEXT
8280 PRINT "└───────────────────┘└──────────────────┘"
8290 '
8300   COLOR 7
8310 LOCATE 32,17 :PRINT "┌─┐"
```

キー入力まち (7020–7040)

ハイスコア登録 (7060)

『ピッ!』 (7080–7100)

画面をキレイにするんだから (7120–7150)

ゲームの説明 (8020–8210)

ワクをPRINT! (8230–8280)

```
8320 LOCATE 32,18 :PRINT "| |"
8330 LOCATE 32,19 :PRINT "└─┘"
8340 LOCATE 21,20 :PRINT "┌─────┐ ┌─┐┌─┐┌─┐"
8350 LOCATE 21,21 :PRINT "|SPACE| | || || |"
8360 LOCATE 21,22 :PRINT "└─────┘ └─┘└─┘└─┘"
8370 '
8380 SYMBOL (30*16,21*8),CHR$(29),2,1,2
8390 SYMBOL (36*16,21*8),CHR$(28),2,1,2
8400 '
8410 LOCATE 22,21 :COLOR 2 :PRINT "SPACE"
8420 '
8430   LOCATE 2,18
8440 COLOR 7 :PRINT "< ";
8450 COLOR 7 :PRINT "·····  「 ヒト 」"
8460 '
8470   LOCATE 2,20
8480 COLOR 6 :PRINT "◢ ";
8490 COLOR 7 :PRINT "····· 「ALIEN」"
8500 '
8510   LOCATE 2,22
8520 COLOR 3 :PRINT "■ ";
8530 COLOR 7 :PRINT "····· 「カワル トコ」"
8540 '
8550   COLOR 7
8560 LOCATE 5,24 :PRINT "***** PUSH ONLY [S] KEY ! *****";
8570 '
8580   D$=" JUMPING·ALIEN "
8590 '
8600 WHILE INKEY$<>"s"
8610 '
8620   D$=RIGHT$(D$,14)+LEFT$(D$,1)
8630     LOCATE 13,0 :COLOR 7 :PRINT D$
8640 '
8650   R=RND(1)
8660 '
8670 WEND
8680 '
8690 FOR I=1 TO 50
8700   BEEP 1 :BEEP 0
8710 NEXT
8720 '
8730 LOCATE 0,24
8740   FOR I=1 TO 25
8750     PRINT
8760   NEXT
8770 '
8780 :::::::::: RETURN ::::::::::
8790 '
8800 REM ==============================
8810 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION
8820 REM ==============================
```

キー操作を説明 (8320–8410)

登場人物を説明 (8430–8530)

キー入力まち (8580–8670)

『ピッ!』 (8690–8710)

画面をキレイにしちゃうから (8730–8760)

20 オートレース(1画面ソフト)

みなさんも『リスト』を見てわかるとはるみ思うけど、この『ゲーム』の『エライ!』とこは、なんと『リストが14行しかない!』とこです。

こういうふうに、『リスト』が『1画面』におさまっちゃう『プログラム』を『1画面ソフト!』っていうの。

なんで、こんな『1画面ソフト』なんてはるみがつくっちゃったかっていうと『ひとりでもたくさんのひとにプログラムを作ってもらいたい!』からなんです。

こんなこと、はるみがいうと『ああ! カッコつけてるうー!!』って思われちゃうかも……。

でも、このはるみの気持ち、ほんとのことです。

だって、最近の『ゲーム』って、『カラー・グラフィック』で、『マシン語』で、『ピコピコ・サウンド』で、『リスト』がすっごくながくて、これから『はじめてゲームをつくるんだあ!』っていう人には、ちょっとついていけないカンジするでしょ?

だから、『たった「1画面」だってゲームできるんだもーん!』って、いろんなひとに、はるみわかってもらいたかったの。

たった『1画面』くらいなら、そんなムツカシクないもん!!

●あそびかた

RUNしちゃうと『いきなり!』ゲームが始っちゃうから気をつけて!

ゲームが始まると、写真❶みたいに『道路』〈┤　├〉と『障害物』〈+〉がPRINTされちゃうから『障害物』にぶつかっちゃわないように『ゴール』まで走っちゃえばいいの。カンタン!

でもでも、そうカンタンには『ゴールイン!』できませんよおー!

もしも『障害物』にぶつかっちゃって『GAME OVER!』しちゃったら『小文字のｓ』をタイプすれば、また『ゲーム』がはじまっちゃいます。

プログラム・リスト

```
10   DEFINT A-Z:WIDTH 40,20
12 CONSOLE 0,20,0,1:PRINT CHR$(12);:X=2
14 FOR I=0 TO 199 :I$=INKEY$:BEEP 1
16     LOCATE X,4 :PRINT " " :BEEP 0
17   IF I$=CHR$(29) AND X>1 THEN X=X-1
18   IF I$=CHR$(28) AND X<4 THEN X=X+1
19   IF SCREEN(X,5)>32 THEN 30
20    LOCATE 0,19 :PRINT "┤     ├"
21     LOCATE X,4 :PRINT "U"
22    LOCATE RND(1)*4+1,18 :PRINT "+"
23 IFI=186THEN LOCATE0,18:PRINT"-GOAL-"
24 NEXT
30 LOCATE 9,9 :PRINT "**** GAME OVER ****"SPC(65);"[:SCORE"
;I;"]"
31   WHILE INKEY$<>"s" :WEND :GOTO 10
```

- 10–12: 初期設定
- 14–24: ループ（FOR〜NEXT）
- 16: オートバイをけす
- 17–18: キースキャン
- 19: 障害物にぶつかった？
- 20: 道路をＰＲＩＮＴ！
- 21: オートバイをＰＲＩＮＴ！
- 22: 障害物を表示！
- 23: ゴールを表示！
- 30–31: ゲームオーバー！



↑写真❶　ゲーム・スタート！

●キー操作

S
REPLAY



高橋はるみ

1966年、横浜市生まれ。
現在、女子高に通学するかたわら、ゲーム・プログラミングに熱中。
「フォーサイト企画部」と「ラブリー・ハウス」に所属。
著書に『ＰＣ-8001　はるみのゲーム・ライブラリー』『ＰＣ-6001　はるみのゲーム・ライブラリー』（いずれもナツメ社刊）がある。

FM-7／FM-8
はるみのゲーム・ライブラリー

著　者●高橋はるみ　©1983 Harumi Takahashi
発行者●田村正隆
発行所●株式会社ナツメ社
郵便番号　101　東京都千代田区神田神保町1-52
電話　03〈291〉1257(代表)
振替　東京3-58661
写植印字●キー・プロダクション
印 刷 所●ラン印刷社
製 本 所●文章堂製本所

写真●丹野清志
本文イラスト●杉田順子

●定価はカバーに表示してあります。　Printed in Japan
ISBN4-8163-0294-8 C2054